LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°24

SONIC 2
Nouvelles révélations

TESTS
Plus de 50 jeux

EXCLUSIF
L'interview du créateur de Mario

CD-ROM
Le rendez-vous manqué !

DOSSIER
Les jeux de plates-formes 8 Bits

28 F

M 4413 - 24 - 28,00 F

10 OCT - 10 NOV 92
MENSUEL

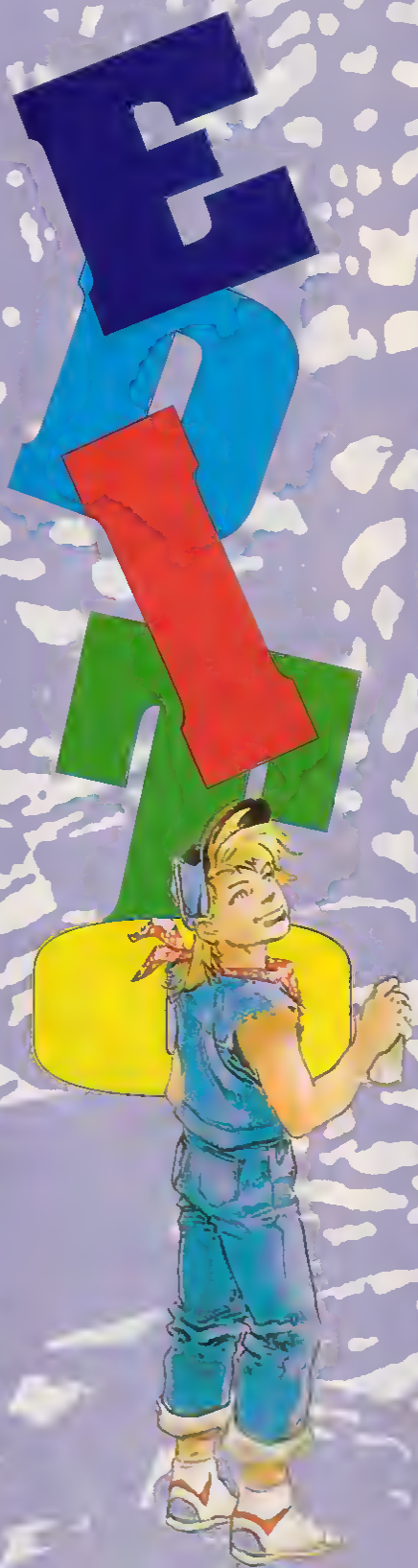
SUPPLÉMENT GRATUIT
PLAYER ONE POCKET
STREET FIGHTER II

SN : 1153 4451 - 183 FB - 5,25 $ Can 7,50 FS

TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT...
TU AVAIS TORT.

GAME GENIE
Avec GAME GENIE™,
le Genie, c'est toi !
VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
CODEMASTERS™
KAREN

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX



C'est l'inflation ! Tout augmente dans *Player One*. Le prix, le nombre de pages, les photos, les cadeaux. Avec ce numéro, qui coûte 28 F, vous tenez entre les mains 164 pages de délires, plus le premier exemplaire de notre nouvelle collection *Player One Pocket*, consacré à Street Fighter II, sur 48 pages. Si vous faites le compte, vous avez 212 pages de jeux, d'infos, d'astuces, de plans, bref, La Totale ! Mais nous ne nous arrêterons pas là. Bientôt, sans toucher au prix du magazine, nous vous offrirons encore plus de jeux, de nouveautés et de bonus surprises. On a décidé de vous éblouir, de vous faire rêver et de vous informer. Encore un pari fou de l'équipe de *Player One* diront certains esprits chagrins... Vous pourrez juger vous-même dès le mois prochain.

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à
SAM PLAYER, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 30 à 40), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

Pour les Plans et Astuces (pages 148 à 155) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à
Petites Annonces *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE Cedex

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/19 - STOP INFO
- 20/27 - MADE IN JAPAN
- 30/40 - TRUCS EN VRAC
- 42/43 - CLUB DES GENIES
- 44/54 - DOSSIER PLATES-FORMES
- 56/79 - TESTS DE JEUX
- 80 - RELIURES
- 81/84 - POSTERS
- 85 - ABONNEMENT
- 86/142 - TESTS DE JEUX
- 137 - CONCOURS
- 144/145 - BEST OF ARCADE
- 146/147 - SOS
- 148/155 - PLANS ET ASTUCES
- 156/157 - PETITES ANNONCES
- 158/161 - REPORTAGE
- 162 - TOP 10

CONCOURS
Gagnez votre poids en bonbons LÉO

BEST OF ARCADE
Le retour de la rubrique préférée de Wonder Fra

ABONNEMENT
Profitez de notre offre hyper économique

GRATUIT
Le premier exemplaire de la collection Player One Pocket

3615 PLAYER ONE
Participez à notre concours permanent

DOSSIER
Les meilleurs jeux de plates-formes sur 8 bits

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE CEDEX Tél. 41 10 20 30
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Redacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Isabelle DERVEAUX-BERTÉ
Secretaires de rédaction Philippe ABITBOL Idriss FALL
Rédaction Véronique BOISSARIE, François DANIEL Christophe DELPIERRE
Cyril DREVET, Patrick GIORDANO Hugues MARTIN Christophe POTTIER Olivier RICHARD, Eddy SALAT Olivier SCAMPS
Traductions Youko et Christophe SOIROT
Couverture O VATINE & F LAMY
Infographiste Eve DÉFEYER Laurent VIEL
Publicité tél 41 10 20 40
Chef de publicité Pernne MICHAELIS
Assistante de publicité : Nezhla BOUBEKRI
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER Jacqueline SEVASTELLIS
Secrétariat : Valérie RICHARD

Maquette, composition et photogravure CSM.
Impression SIMA Torcy.
Service abonnements B.I.I. - Tél (16) 44.72 77.59.
France et communauté postale : 1 an/11 numeros 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territo res outre mer 540 FF Afrique 485 FF
Media Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général Alain KAHN
Directeur délégué Philippe MARTIN
Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

Hey, vous imaginez la haine ! Ils ont profité du mois où j'étais en vacances pour publier la photo de l'équipe, en poster en plus ! Arggh... Mais j'aurai ma vengeance et une photo de moi, tout seul, dans cette rubrique. Non mais faut pas délirer non plus... Enfin bon, je râle, je m'énerve, j'ai la haine, mais j'oublie pas votre courrier. Et c'est parti pour une nouvelle édition de votre rubrique préférée : Le courrier de Sam Player.

Courr

Salut Sam,
Ton mag est hyper nonca et over chébran, bref, il est d'enfer ! Je voudrais savoir si un jour on verra Street Fighter II sur MD ? Si oui, quelle sera sa date de sortie chez nous et sur quel support (CD ou cartouche) ?
Quel sera le meilleur jeu entre Streets of Rage 2 et Fatal Fury ? Pourrais-tu me refiler leurs dates de sortie chez nous (si tu les connais), et sur quel support les trouvera t-on ?
A que moi aussi je suis d'accord pour que tu files la capacité et le prix des cartouches dans les tests. Cimer keum, à plus.

Le Segaffeur.

Salut Segaffeur,
Certaines rumeurs disent que Street Fighter II pourrait être adapté sur Mega CD, mais pour l'instant aucune annonce officielle n'a été faite à ce sujet. Il est difficile de te dire quel est le meilleur jeu entre Streets of Rage II et Fatal Fury car nous n'avons pas encore pu voir les versions finales de ces deux titres.
Personnellement je préfère le style de jeu de Streets of Rage. Je ne connais pas encore leurs dates de sortie par contre, je peux te dire qu'ils sortiront tous les deux en cartouches. Vous n'êtes pas encore assez nombreux à nous réclamer la capacité des cartouches pour que nous la mettions dans les tests. Par contre, dès le prochain numéro, nous placerons le prix des jeux à la fin de chaque test. Ciao mec.

Sam

Salut Sam,
Premièrement, j'veux te dire que ton mag est... Patati... Mais pas le meilleur, j'les aime tous. Si tu ne me publies pas, n'aies pas de remords, je survivrai, mais... Dis moi, j'peux te poser quelques questions ?
1°) Est-ce-que Another World vaudra vraiment le coup ?
2°) Quand le CD ROM SNK sera sorti, le prix de la NEO-GEO et des jeux va t-il baisser ? Et à quel prix sera le CD ROM ?
3°) J'ai entendu que SF II va sortir sur Mega D, penses-tu qu'il sera meilleur que sur SNES ?
4°) Pensez-vous que Capcom va sortir un Megaman 5 ou 6 sur SNES ? Allez salut.

Boy Fido

Hello Fido,
T'as raison mec, il y a d'autres canards sur les consoles qui sont pas mal non plus, comme, par exemple... Euh... Je vais quand même leur faire de la pub non plus !
1°) La version Super NES d'Another World est tout simplement superbe (certainement meilleure que sur micro). Nous en avons une preview au bureau et ça faut vraiment le coup
2°) Le CD ROM SNK a été annoncé par un magazine, mais pour l'instant, ce n'est qu'une rumeur absolument pas vérifiée Si tu as bonne mémoire, tu dois te souvenir que ce même magazine avait aussi annoncé une console de jeux fabriquée par la marque Apple que nous attendons toujours... Donc méfiance, parfois certains journalistes se laissent entraîner par le goût du sensationnel et font des annonces avant de les avoir vérifiées.
3°) Même réponse que pour le Segaffeur quelques lignes plus haut
4°) Il y a effectivement un Megaman prévu sur Super NES.
Ciao Fido.

Sam

Salut Sam,
Avant de vous torturer les neurones avec mes questions, je vous félicite pour avoir répondu si rapidement a ma précédente lettre (quelle lettre ?). Maintenant, voilà les questions :
1°) Est-il possible d'enregistrer, avec un magnétoscope, les différentes séquences d'un jeu video ? Si oui, comment procéder ?
2°) La borne d'arcade du nom Captain Commando, a-t-elle un rapport avec l'éditeur Capcom ?
3°) Y-a-t-il une suite prévue pour Castlevania VI ?
4°) Pour quand est prévu le kit Super NES/Street Fighter II ?
5°) À quand le collector Super Mario ?
6°) Existe-t-il un livre qui regroupe les différents codes du Game Genie sur NES ?
7°) Je suggère que vous ajoutiez aux tests de jeux le prix des cartouches.

David the Kid

Salut David,
1°) Il faut brancher ta console sur ton magnéto et ton magnéto sur la télé. Le problème c'est que ça ne marche pas bien, le signal vidéo qui sort de la console n'est pas d'assez bonne qualité et l'enregistrement sera mauvais, voir même illisible. Il existe des solutions, mais il faut du matériel professionnel

Retrouvez Sam et tous les journalistes

qui coûte extrêmement cher.
2°) Il y a plusieurs versions sur l'origine du nom Capcom. La plus crédible dit que Capcom est l'abréviation de Captain Commando.
3°) Je ne sais pas d'où tu sors qu'il existe un Castlevania VI. Pour l'instant, en France, il n'y a que quatre versions de Castlevania. Deux sur NES, une sur Game Boy et une sur Super NES. Aux États-Unis il y a une version en plus sur NES et Game Boy, se sont celles-là que nous devrions voir arriver en France dans les mois à venir.
4°) Le kit Super NES/Street Fighter II est déjà disponible au prix de 1490 francs.
5°) Le collector Mario est définitivement mis aux oubliettes. On s'est fait arnaquer et je préfère ne pas en parler.
6°) Les codes du Game Genie sont dans un livret fourni avec le Game Genie.
7°) Vous êtes très nombreux à nous réclamer le prix des jeux, et nous allons les mettre dès le mois prochain. Bye David

Sam

Salut Sam,
Je ne vais pas te poser des questions sur des sorties probables de jeux comme la plupart des autres lecteurs (les rubriques Stop Info et Made In Japan sont là pour ça !), mais je vais te proposer quelques idées :
1°) J'imaginerais bien une rubrique débat où les lecteurs et vous-même (l'équipe de Player One) donneraient leur avis sur un thème donné (ex : l'import parallèle).
2°) Bravo pour le juste prix ! Mais vous auriez du en parler sur toute une page en l'écrivant plus gros ! C'est vraiment une honte de pratiquer des prix aussi élevés... Go on this way !

MF MAC.

Salut mec,
Ah ! voilà une lettre comme j'aimerais en recevoir plus souvent. Enfin quelqu'un qui ne demande pas des dates de sortie de jeux où la différence qu'il y a entre une Game Boy et une NEO-GEO, mais qui propose des idées et qui donne son avis. Bien joué MF MAC.
1°) L'idée d'une rubrique débat n'est pas mal, mais elle s'adapte mal à un magazine, par contre nous allons organiser des débats et des sondages sur le 3615 Player One.
2°) Nous avons reçu beaucoup de lettres, nous félicitant pour le billet d'humeur sur le prix des jeux, nous espérons que notre prise de positions pourra faire un peu évoluer les choses. Ciao MF MAC.

Sam

Mon très cher Sam,
Je trouve ton mag génial. Je voudrais te poser quelques questions.
1°) A quoi sert la prise sous la Super NES ?
2°) Combien coûte le Game Genie et est-ce qu'il abîme la console ?
3°) Combien a de bits la Game Boy, la Game Gear et la PC Engine GT ?
4°) Quand sortira en France le Game Gear qui se transforme en TV portable ?
Ciao.

Cyril

Salut Cyril,
1°) La prise sous la Super NES servira à brancher le CD ROM Adapteur.
2°) Le Game Genie coûte 590 F et n'abîme pas les consoles.
3°) La Game Boy est une 8 Bits comme la PC Engine GT et la Game Gear.
4°) L'adaptateur TV pour la Game Gear n'est malheureusement toujours pas prévu pour la Game Gear.Ciao mec.

Sam.

Salut Sam,
Je suis une nouvelle accro à ton mag et je voulais te dire que je le trouve tout simplement... génial...
Bien que je lui trouve un seul défaut : la prochaine fois que vous mettez la page d'abonnement ou celle des anciens numéros, essayez de ne pas la placer devant ou derrière les tests de jeux (c'est pas pratique, une fois découpée, il manque la fin du test) Bon, passons aux choses sérieuses.
1°) Quelle est, à ton avis, la meilleure simulation de courses automobiles sur NES ?
2°) Toujours sur NES, existe t-il de meilleures manettes que le NES Advantage ou le NES Max ?
3°) Y-a-t-il eu beaucoup d'adaptations de dessins animés TV autres que les Simpsons, Beetle Juice et Tortues Ninjas sur les consoles ? Good bye everybody.

Anne-Marie.

Salut Anne-Marie,
Désolé pour les pages abonnement et reliures, mais on a pas trouvé de meilleur emplacement. De toute manière, comme tu ne t'abonnes qu'une fois par an, ce n'est pas très grave...
1°) La meilleure simulation de course sur NES est, pour moi, Turbo Racing, même si je sais que plein de gens n'aiment pas ce jeu.
2°) À mon avis la meilleure manette pour la NES est le NES Advantage
3°) En fait il y a énormément de jeux adaptés de dessins animés TV, mais se sont souvent des DA qui ne passent pas en France, mais au Japon ou aux États-Unis.
À bientôt Anne-Marie.

Sam

P S : Merci à tous ceux qui nous ont souhaité un bon anniversaire pour les deux ans de *Player One*.

P.P.S : Pour Matt et son club, votre lettre nous a fait très plaisir, merci.

sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

EXCLUSIF

Les Suisses ont de la chance, grâce à "Tel Quel" ils vont avoir droit à une émission sur les jeux vidéo. Et quelle émission ! Une interview de Miyamoto, le génie de Nintendo, un reportage sur les magazines avec une séquence consacrée à *Player One*. Des interviews de joueurs, la rivalité entre Sega et Nintendo, bref le top du top. "Tel Quel" sera diffusé le vendredi 9 octobre à 20 H 05 sur la télévison Suisse Romande et le 24 octobre à 12 h 00 sur TV5 (télé cablé).

INTERVIEW MIYAMOTO

Incroyable ! Après de longues années de silence Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario et de Zelda livre ses secrets dans *Player One*.

Player One : Quelles sont vos recettes pour créer des jeux qui marchent ?

Shigeru Miyamoto : Il y a une logique commerciale évidente. Des recettes ? Plutôt la capacité énorme de travail de toute une équipe et dans la phase de création pure, nous ne pensons pas au business.

P.O : Quels sont les ingrédients indispensables pour faire un bon jeu vidéo ?

S.M : D'abord, un plan qu'il faut définir. La musique intervient beaucoup plus tard. Ceux qui ont défini le plan travaillent à sa programmation. Mais ce n'est pas toujours le cas. Il se peut que les responsables de la musique s'occupent aussi des graphismes. Il s'agit de trouver le meilleur équilibre. Sans nous préoccuper des lois du marché, nous créons ce qui d'après nous plairait aux gens. Il ne faut surtout pas se tromper de direction. Quand nous pensons l'avoir trouvée, des personnes de talents différents ne la lâchent plus. Le résultat obtenu dépend du tempérament des concepteurs placés au centre du plan. Mais les autres qui les entourent influencent aussi la qualité du jeu. Par rapport à une équipe de production cinématographique, nous mobilisons moins de monde. Mais notre équipe, une fois lancée, ne s'arrêtera pas avant d'avoir acquis le sentiment de toucher au but.

P.O : Pourquoi avoir choisi un plombier italien comme héros ?

S M : D'abord, le jeu doit être conçu en se mettant dans la peau de l'utilisateur. Je me dis : si je choisis telle idée plutôt

que telle autre, est-ce-que ça l'amusera ? En concevant la série des Mario, j'ai accordé la priorité au mouvement. Je pensais : si je choisis ce mouvement-ci au lieu de celui-là, ce sera plus intéressant et nous avons multiplié les obstacles pour varier les mouvements. Donc, l'idée de la série des Mario est née du mouvement. Après seulement, nous avons songé à l'histoire de ce New York souterrain. Le choix du plombier pas très beau, un peu plus petit qu'une femme, juste comme un Italien, qui affronte des monstres collait bien à l'image que je me faisais de lui. Mais à l'origine du jeu, il n'y a pas de plombier italien mais la recherche du mouvement.

P.O : *Comment expliquer que Mario soit devenu une vedette internationale ?*

S.M : Aucune idée. De la chance pure. Mario a d'abord traversé le Pacifique, il est arrivé aux États-Unis, mais quelqu'un aurait très bien pu l'arrêter avant sa carrière américaine. C'est Nintendo USA qui a lancé Mario en Europe. Certains me demandent comment un héros créé par un Japonais peut avoir un rayonnement universel.

Comme je l'ai déjà dit, les jeux de Mario sont basés sur le mouvement humain. Si vous vous risquez à imiter les mouvements du héros, c'est dangereux. Mais les gens peuvent aussi imaginer qu'ils sont des champions olympiques. Ce langage du mouvement est compréhensible par tout le monde.

P.O : *Est-ce que Mario 5 existe déjà sur CD-ROM ?*

S.M : Je suis dans la position où je peux vous dire qu'il existe et n'existe pas encore. Chaque fois qu'un nouveau système apparaît, nous créons des jeux, si nous pensons que ce système s'adapte à Mario, nous l'utilisons. Si Zelda fait mieux l'affaire, alors va pour Zelda... Pour le moment, nous étudions plusieurs possibilités. Nous travaillons sur un nouveau Mario, s'il s'adapte au CD-ROM, alors ce pourrait être le sixième...

P.O : *Comment allez-vous faire évoluer Mario avec le CD-ROM ?*

S.M : Nous devons trouver la meilleure combinaison possible. Nous travaillons dessus.

P.O : *Quelles sont les caractéristiques des personnages-héros de jeux vidéo ?*

S.M : Pour ma part, j'ai créé Donkey Kong, Super Mario, une tortue monstrueuse, d'autres créatures aussi laides. Mais vous parlez de caractéristiques... Je dirais des personnages faciles à dessiner... Je ne ferais pas un personnage malin ou qui a l'air intelligent.

P.O : *Combien de temps et de personnes faut-il pour faire un jeu ?*

S.M : Dans le passé, quand je concevais Donkey Kong, il me fallait six mois et cinq personnes. Aujourd'hui encore, il m'arrive de travailler avec une équipe aussi réduite, mais cela prend plus de temps. Pour Mario World, il a fallu vingt personnes et deux ans et demie de travail. La mémoire disponible pour un jeu a beaucoup augmenté, tout dépend aussi de la densité des programmes et du nombre de graphismes. En fonction de ça on mobilisera plus ou moins de monde.

P.O : *Vous êtes en quelque sorte, un chef d'orchestre.*

S.M : Non, je ne reçois pas de partition que j'exécute sur commande. Ce n'est pas comme cela. Vous devez essayer de tirer le maximum de puissance créatrice de votre équipe.

Comme producteur, vous devez rester en retrait, observer et ajouter ce qui manque. J'ai plutôt l'impression d'être sur un voilier de course. On s'adresse des cris d'encouragement et on essaie de tirer le maximum de puissance du bateau.

P.O : *D'où viennent vos idées ?*

Retrouvez l'intégralité de l'interview de Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario et Zelda sur

3615 PLAYER ONE

Participez à notre sondage lecteurs permanent et gagnez de nombreux cadeaux

S.M : Je ne sais pas d'où viennent mes idées. Une chose est sûre, c'est que je vis de mes idées, c'est mon travail. Je suis employé dans une entreprise, si je n'arrive pas à produire mes idées, je me sens mal à l'aise. Il y a un sentiment de rendement, de performance. Mais cette pression, les délais à respecter, ce n'est pas mauvais en soi. Cela vous pousse à créer. Mes idées naissent en marchant, en prenant un bain, en parlant avec vous...
De toute façon je ne pense qu'à ça. Quand je termine un jeu, toutes les idées qui ont germé durant sa conception n'ont pu être utilisées, celles qui restent donnent naissance au prochain jeu. Dans les Super Mario 2 et 3, vous trouvez des restes d'idées de Super Mario 1. C'est un cercle vertueux.

P.O : *Avez-vous des enfants, les laissez-vous jouer avec vos jeux ?*

S.M : J'ai un garçon qui vient d'avoir 7 ans et une fille de 4 ans. Mon fils a commencé à jouer avec la Game Boy. L'an dernier, il s'est mis à la Super Famicom. Il s'amuse beaucoup. C'est un fan de Super Mario et il admire beaucoup son père. Pourvu que ça dure...

P.O : *Quand avez-vous commencer à travailler pour Nintendo ?*

S.M : Il y a 15 ou 16 ans.

P.O : *Etiez-vous intéressé par les jeux vidéo avant de travailler pour Nintendo ?*

S.M : Non, je m'intéressais à d'autres jouets. À l'époque, j'étudiais, le design industriel à l'université. J'avais pour habitude de jouer avec les jeux que je concevais. Les salles de jeux vidéo n'existaient pas. Je ne pouvais donc pas jouer avec.

P.O : *Jouez-vous à d'autres jeux que ceux sur lesquels vous avez travaillé ?*

S.M : À vrai dire, je ne joue pas tant que ça avec les jeux vidéo, les miens ou ceux des autres.

P.O : *Si vous travailliez en Amérique, vous seriez riche, ici, vous n'êtes qu'un simple employé de Nintendo...*

S.M : C'est vrai, si je pouvais travailler au Japon et en Amérique ce serait l'idéal. Mais même ici vous pouvez gagner beaucoup d'argent. Mais ce n'est pas ce qui m'intéresse le plus. Faire de l'argent et être créatif sont deux choses différentes. Pour ma part, je préfère la création .. Si la question est de savoir si je fais ce que j'ai envie de faire de manière confortable, alors la réponse est oui.

P.O : *Considérez-vous la conception de jeux vidéo comme une création artis- tique ?*

S.M : On me pose souvent cette question. Je fais ce que j'ai envie de faire. C'est un divertissement, on laisse forcément une empreinte, mais ce n'est pas une forme d'art. Mais si ceux qui jouent avec nos jeux pensent autrement, à eux de décider...

P.O : *Les jeux vidéo ne viennent-ils pas parfois hanter vos rêves ?*

S.M : Je rêve beaucoup. Mais ça tourne souvent au cauchemar quand je bute sur un problème insoluble. Après le travail, je ne peux pas m'empêcher de relancer mon équipe qui continue ses recherches dans le laboratoire. Vous ne rêvez pas dans ces moments difficiles.

P.O : *Selon certaines rumeurs, la sortie du* CD-ROM Adapter Nintendo serait repoussée jusqu'en novembre 1993.
(M. Myamoto a préféré ne pas répondre à cette question)

P.O : *Quelle est la possibilité qui vous intéresse le plus dans le CD ROM Adapter ?*

S.M : Il s'applique à toute les possibilités. Mais vous ne pouvez pas les utiliser toutes en même temps. Vous devez faire des choix. De toute façon, le CD est, aujourd'hui, supérieur à tous les autres produits.

P.O : *La rumeur d'un F-Zero II sur CD-ROM est-elle vraie ?*

S.M : Ah tiens ! Il circule une telle rumeur ? C'est intéressant. D'où vient-elle ? De France ? Ça me ravit de savoir que l'on sait autant de choses, à l'étranger, sur F-Zero II.

P.O : *Les jeux au Japon, sont-ils différents ceux que vous exportez vers l'Amérique ou l'Europe ?*

S.M : Non, seule la langue est différente. Pour le marché européen, nous devons nous adapter au système PAL. Le rythme est différent. Je viens d'ailleurs de terminer la version française de Zelda III.

P.O : *Comment voyez-vous l'avenir des jeux vidéo ?*

S.M : Ce qui me préoccupe, c'est de savoir si j'arriverai à suivre tous les développements à venir car il y en a de plus en plus.. Vous avez des hommes, des ordinateurs et des jeux. Les possibilités de développement des jeux sont illimitées. Les ordinateurs évoluent très vite, les effets visuels aussi. Il s'agira de trouver les bonnes directions à suivre. L'avenir des jeux ne peut être que brillant, je ne suis pas du tout inquiet à ce niveau-là.

Cette interview a pu être réalisée grâce à la Télévision Suisse Romande. Un grand merci à Martina Chyba, Michel Heiniger et Georges Baumgartner.

CD ROM : LE RENDEZ-VOUS MANQUÉ

SEGA

ADIEU LE MEGA-CD, VIVE LE MEGA-CD 2 !

C'est Sega qui a ouvert au Japon le bal du CD-ROM, il y a presqu' un an maintenant. Le Mega-CD disposait, à l'époque, d'une avance stratégique grâce à cette sortie précoce. Seulement voilà, il ne s'agit pas seulement de sortir une machine, il faut aussi l'accompagner de jeux suffisament séduisants pour attirer le public. Et c'est bien là que le bas blesse, car le Mega-CD ne disposait (et ne dispose toujours) que de peu de jeux, qui en plus, sont généralement moins bons que ceux sur cartouche. Problème de confiance des éditeurs, capacité trop réduite de la machine (notamment au niveau du nombre de couleurs), toujours est-il que les développeurs n'ont pas suffisamment supporté le CD-ROM Sega. Le résultat ne s'est pas fait attendre. Les ventes au Japon se sont pratiquement arrêtées au bout de quelques mois. Dans cette conjoncture difficile, Sega a sans cesse repoussé la date de sortie du Mega-CD aux USA et en Europe. Cet été encore, il était impossible d'obtenir une date précise pour la France (on nous disait que ce serait aux alentours de novembre). Et c'est lors de la présentation à la presse de Sonic 2, il y a quelques semaines, que Sega nous a officiellement annoncé l'arrêt pure et simple du Mega-CD ! Cela pour le remplacer par le Mega-CD 2, une version améliorée du Mega-CD. Ce "petit" changement de dernière minute, repousse la sortie de la machine vers septembre 93 pour la France. Soit presque un an de retard !

NINTENDO

ET SI ON PASSAIT DIRECTEMENT AU 32 BITS !

Le Super Nintendo CD-ROM devait sortir en décembre-janvier aux USA et au Japon. Pour appuyer cela, des dessins d'artistes circulaient dans la presse japonaise, ainsi que des données techniques assez incroyables (processeur cadencé à 21 Mhz, technologie CD-ROMXA, gestion hard de la 3D, zoom et rotation sur les sprites dans tous les modes graphiques... etc). Tout cela pour un prix annoncé inférieur à 1200 frs... De quoi tomber dans les vapes, tant cela parait impossible ! Quelques déclarations de Miyamoto laissaient à penser que les prochains Zelda et Super Mario seraient les premiers jeux à tourner sur le CD-ROM Adapter. De son côté, Virgin Games fut le premier éditeur indépendant à annoncer être en cours de développement d'un jeu sur CD-ROM Nintendo. Il s'agit d'une adaptation d'un jeu PC nommé Guest. Bref, cela semblait bien parti, et on attendait cet heureux événement avec une certaine fébrilité. Les mois se sont écoulés entre temps, et on a toujours pas vu de photo du prototype de la machine, ou même des images d'écran des premiers jeux... Inquiétude! Et puis voilà que des informations non-officielles viennent tout bouleverser : le CD-ROM Nintendo serait retardé d'un an, et intégrera un processeur 32 bits à la place du processeur 16 bits initialement prévu. Tout cela pour supporter les nouveaux composants à technologie Risc (des micro-processeurs surpuissants, grâce à leur mode de fonctionnement particulier) qui seront présents dans ce CD-ROM. Cela ouvre, notamment, la voie à des jeux tout en 3D, avec une animation ultra-fluide. Il paraîtrait même que Nintendo projetterait d'en produire un million d'exemplaires pour abaisser les coûts de revient (et donc le prix de vente) de moitié. Mais c'est tout ce que l'on en sait. Alors, pipeau ou réalité? Nous ne le saurons que lorsque Bandaï/Nintendo France nous auront communiqué l'annonce officielle qu'ils doivent faire dans les jours qui viennent.

À gagner ce mois-ci sur le 3615 PLAYER ONE 10 calculatrices TEXAS INSTRUMENT.

Gagnez en jouant sur le QUIZZ:

1er prix :
une TI-85, calculatrice graphique (32 ko de mémoire, affichage sur 8 lignes de 21 caractères, câble d'interface PC en option pour sauvegarder et imprimer des données par l'intermédiaire d'un PC,...).

2ème prix :
une calculatrice graphique TI-81.

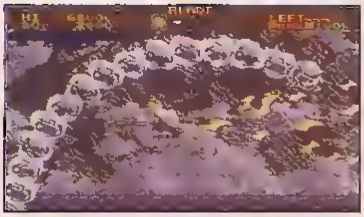
du 3ème au 10ème prix :
des calculatrices TI-1104.

SONIC 2 BIENT

Cette fois ça y est. Sonic 2 est vraiment sur le point de sortir. Le grand événement devrait avoir lieu aux alentours du 24 novembre, et mettra un terme aux deux longues années qui ont été nécessaires pour sa réalisation. Autant vous dire tout de suite qu'il n'y a pas de changements radicaux par rapport au premier épisode, mais plein de petites améliorations qui le rendent encore plus étonnant que le précédent. Ainsi, ça paraît incroyable, mais Sega a réussi l'exploit d'accélérer encore plus la vitesse de leur hérisson! Il faut le voir pour le croire, même sur une

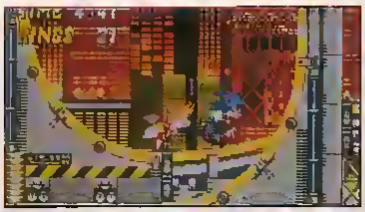
THUNDERFORCE ATTEINT LES LIMITES DE LA MEGADRIVE !

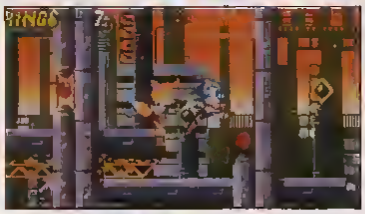
Décidément, l'approche de Noël donne des ailes à nos consoles ! Avant Sonic 2 et Street of Rage 2, voici que se profile Thunderforce IV, le shoot'em up le plus incroyable jamais réalisé sur Megadrive. Déjà le 3 était une réussite, mais celui-là est carrément fou ! L'écran affiche en permanence plusieurs niveaux de scrolling, avec des effets de transparence, et des centaines de sprites qui bougent dans tous

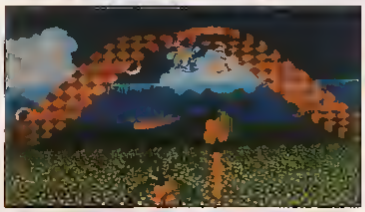


les sens ! Quand aux boss de fin de niveau, ils ont de quoi balluciner le plus blasé des fans de jeu ! Seul problème, à trop vouloir en faire, la machine finit pas saturer, et on subit d'innombrables ralentissements, tout au long du jeu. Ceci étant ratrappé par une excellente jouabilité. Bref, il vaut vraiment le détour, et sera probablement testé dans le prochain numéro de *Player One*.

'OT SUR VOS ECRANS







Megadrive française, le scrolling va si vite à certains endroits du jeu, qu'il devient presque impossible de suivre les évolutions du camarade Sonic. Mais l'évolution la plus marquante reste la possibilité de jouer à deux simultanément, grâce à la technique de l'écran divisé en deux. Malheureusement, les versions qui nous ont été montrées jusqu'ici ne disposaient pas encore de ce mode (une démo buggée nous a juste donné qu'un bref aperçu). Le deuxième joueur prend les commandes de l'écureuil, qui ne quitte plus Sonic d'une semelle, et disposera des mêmes possibilités que lui. On notera, pour finir, la possibilité de prendre la vitesse supersonique quand on le désire, grâce à une nouvelle commande. Joli test en perspective...

MALGRÉ LA PEUR
IL FAUT
TRAVERSER LE TEMPS,
C'EST
L'ULTIME ESPOIR
POUR
SAUVER LE MONDE.

MB
Milton Bradley
Licensed by Nintendo for play on the Nintendo
TIME LORD

MB

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

1 joueur

PUBLICITE

ACTUALITES

Importateur de comics depuis 1970 !!

Retrouvez les plus grands héros des comic-books Marvel et DC à la librairie ACTUALITES !
Toutes les semaines, arrivages de nouveautés Marvel, DC, Dark Horse, Indépendants, Underground, Graphic Novels, etc.
Oldies.
Listes de recherches.
Vente par correspondance.
Réservation de certains titres possible.
Et aussi : littérature fantastique et de science-fiction, BD européenne...

ACTUALITES :
38, rue Dauphine, 75006 Paris.
Tél : (1) 43.26.35.62.
Ouvert du lundi au samedi, de 11h à 13h et de 14h30 à 19h
Métro : Odéon.

ZELDA 3 : PRET

L'image de marque des deux épisodes de Zelda sur NES était déjà assez élevée, mais avec l'arrivée, ce mois-ci, de Zelda 3 sur la Super Nintendo, on atteint des sommets ! Zelda 3 est probablement le jeu d'aventure le plus jouable, le plus riche et le plus beau qui soit sur console. L'histoire, elle, ne change pas beaucoup puisque vous devez encore une fois délivrer la princesse Zelda, et trouver le triforce. Mais si le scénario est simple, c'est pour mieux évoluer en cours de route ! Ainsi, les événements qui interviennent pendant le jeu, modifient la nature de votre quête. Mais ce qui est le plus génial, c'est que le jeu s'articule autour de deux mondes, le Light World et le Dark World, l'un étant le négatif de l'autre. Et vous devrez faire des allées et retours incessants entre les deux mondes pour y prendre / ramener / trouver divers objets. Autre point fort, c'est que la liberté de Link est totale, vous pouvez vous balader un peu partout dans les mondes, et choisir de visiter un endroit qui ne sert pas directement dans l'histoire... Comme toujours avec les jeux de Miyamoto, il y a des centaines et des centaines d'astuces à trouver, des centaines d'ennemis, tous aussi incroyables les uns que les autres, et tout ce qu'il faut pour vous laisser pendant de très nombreuses heures devant votre écran. Test complet le mois prochain.

T POUR L'AVENTURE ?

Tu as la Grande Clé !
Elle ouvre les verrous
que les petites clés ne

EN CHERCHANT
LA CITÉ PERDUE,
ON RENCONTRE PARFOIS
LA PEUR...

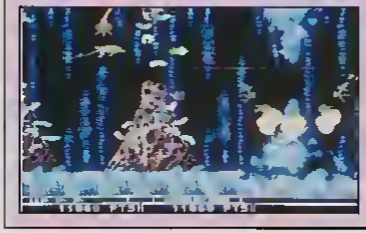
1 joueur

STREETS OF RAGE 2 SUR GAME GEAR

Suivant l'exemple de sa grande soeur, la Megadrive, la Game Gear accueille aussi Streets of Rage II. Bien sûr, les graphismes sont nettement moins impressionnants, mais c'est tout de même bien que les possesseurs de Game Gear puissent aussi se défouler sur des gros balèzes !

MD MEGADRIVE — BIO HASARD — SEGA NOVEMBRE

On vous en avait déjà un peu parlé, mais le voilà en chair et en os Bio Hasard est un shoot'em up biologique! Votre vaisseau, les ennemis, les décors, tout cela est conçu avec de la matière vivante. Le résultat est assez sympa, à voir. On se croirait en plongée avec le commandant Cousteau! Ce qui est étonnant à voir, ce sont les gros vers, qui ondulent lentement, avec un mouvement très réaliste. Il faudra attendre un test plus approfondi pour savoir s'il n'est pas un peu trop... Bio-dégradable!



MD MEGADRIVE — STREETS OF RAGE 2 — SEGA NOVEMBRE

Toujours à la recherche d'un beat'em up de haut niveau, Sega relook complètement Streets of Rage, pour en sortir une suite. Le lifting s'est avéré efficace: les sprites des personnages ont doublé de volume, les décors ont pris un peu de patine, le nombre de coups disponibles est plus important, de nouveaux combattants sont apparus et, surtout, le niveau de difficulté paraît enfin correcte. La seule chose qui soit restée, c'est l'excellente musique (celle du premier épisode venait du célébrissime Yuzo Koshiro, et il ne serait pas impossible, vu la qualité, qu'elle soit encore de lui pour cette suite) Le tout donne un petit air de Double Dragon qui n'est pas désagréable. Test complet dès que Sega nous filera la version finale.

PRENEZ GOUT AUX TINY TOONS !

Si, après plusieurs heures passées sur NES et Game Boy, vous trouvez que les Tiny Toons sont mignons à... croquer, voici de quoi vous prendre au mot! Leo, l'un des principaux fabriquants de bonbons (slurp!) français, lance une série complète de sucreries aux effigies des baby-stars du dessin animé. On y trouve ce qu'il faut pour faire saliver tout être humain normalement constitué! Ainsi les célèbres Tubble Gum (le chewing gum en tube) et autres bonbons gélifiés porteront, pour un temps, les formes et les couleurs des Tiny Toons. Voila qui ne sera pas de trop pour vous faire desserrer la mâchoire dans les levels les plus difficiles du jeu. À quand les bonbons Super Mario?

SNES SUPER NINTENDO — ANOTHER WORLD — DELPHINE — NOVEMBRE

On ne l'attendait pas de sitôt! Alors qu'il n'est pas encore sortit au Japon, le voici déjà chez nous! Ce qui est normal, vous me direz, puisque c'est un français, développé par Eric Chahi, qui est le programmeur nationnal le plus en vue du moment. Il faut dire qu'Another World est une pure merveille. Jeu d'aventure étonnant, avec des graphismes vectoriels (ce qui veut dire qu'ils sont composés de forme géométrique et animés par des formules mathématiques). Résultat, les mouvement sont d'une fluidité exemplaire, et imitent les mouvement humains de façon très réaliste. Avec son scénario effrayant, Another World est typique du jeu noir pour nuits blanches .

MS MASTER SYSTEM — SCI — SEGA — NOVEMBRE

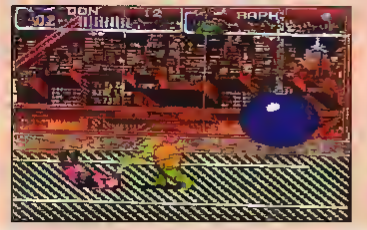
Souvenez-vous de Chase HQ, l'adaptation d'une borne d'arcade Taito (testé dans le Player One n°1 sur master System !), dans lequel un flic poursuivait des malfrats avec une Porsche 928 (c'est quand même plus éfficace qu'une Renault 19 !). Eh bien voici la suite, Special Crime Investigation. Le jeu ressemble énormément au précédent, c'est toujours une course-poursuite en voiture, la seule différence, c'est qu'il ne faut plus détruire l'arrière de la voiture du criminel à grands coups de pare-chocs, mais en sortant la tête de votre voiture et en lui tirant dessus. Test dès que possible.

SNES SUPER NINTENDO — SUPER ADVENTURE ISLAND — HUDSON SOFT — DISPONIBLE

Le camarade Higgins revient sur les écrans, mais en 16 bits cette fois. Après les versions NES et Game Boy, c'est au tour de la Super NES de l'accueillir. Pour l'occasion, le jeu a quelque peu changé. Ce qui se voit le plus, c'est evidemment les décors, qui sont carrément fabuleux. On trouve aussi quelques exploitations sympathiques du zoom et de la rotation hard de la Super Nintendo. Mais c'est surtout au niveau de la musique que Super Adventure Island se caractérise : on peut la considérer comme la meilleure bande sonore jamais produite sur un jeu cartouche. Tant au niveau de la qualité de la restitution (on dirait un CD!), qu'au niveau du rythme (normal, puisque c'est Yuzo Koshiro qui en est l'auteur, et qu'il est considéré comme le meilleur musicien de jeux de la planete!). Bref, vous retrouverez le test complet dans le prochain numéro

SNES SUPER NINTENDO — TORTUE NINJA IV — KONAMI — DISPONIBLE

The Turtles are back! Et cette fois en haut et en couleurs. Après trois épisodes médiatiques sur NES, voici qu'ils se dopent aux 16 bits. Coté jeu, cela ressemble fortement au Tortues Ninjas 2, avec des graphismes délirants et une bande sonore particulièrement lèchée (y a des basses à faire tomber les murs!). Mais ce n'est pas tout le charme de ce jeu fabuleux, on retrouve aussi un tas de gags, tout au long de votre progression, de même que des bonus stage, genre F-Zero, pour que le jeu ne soit pas trop répétitif. Cowabuuuunga!



Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plates-formes comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

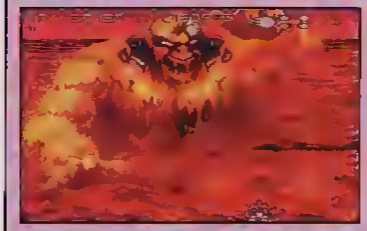
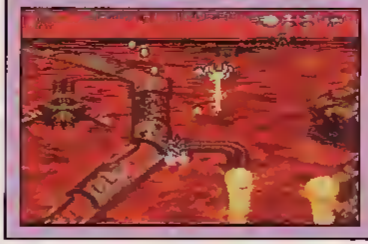
Jeu de rôles.

Jeu d'aventures.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

SNES — SUPER NINTENDO — AXELAY — KONAMI — DECEMBRE

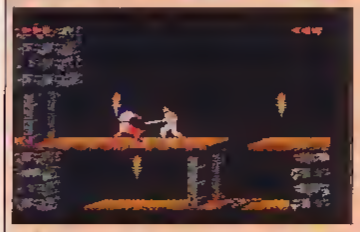



À peine vient-il de sortir au Japon, que le nouveau, et très particulier, shoot'em up de Konami arrive déjà sur la Super Nintendo française. Il risque de faire pas mal de bruit, tant il est spécial. Les programmeurs ont trouvé, sans doute par le biais du mode 7, une déformation d'image assez spectaculaire. Ainsi, un stage sur deux n'est pas en vue horizontale comme les autres, mais en profondeur, donnant l'impression que le décor est un énorme rouleau qui défile sous le vaisseau. De plus, une mertie ramène votre vaisseau vers le centre de l'écran .. C'est vraiment bizarre, certains aimeront, d'autres pas, mais en aucun cas ce jeu ne vous aura laissé froid.

MD — MEGADRIVE — G-LOC — SEGA — NOVEMBRE

Vous connaissez certainement la borne d'arcade du même nom, qui n'est autre, d'ailleurs, que la suite d'Afterburner. G-Loc est aussi réputé pour être le jeu inclus dans la R-360 (la borne giroscopique de Sega). Eh bien le voici sur Megadrive. Et à la grande surprise générale, il est assez proche de la version arcade! La fluidité de l'animation est remarquable, et on retrouve tous les éléments du jeu d'origine. Seule la maniabilité semble un peu particulière, mais on ne pourra le vérifier que sur la version finale. Bref, un bel exploit en perspective

MS — MASTER SYSTEM — PRINCE OF PERSIA — SEGA — NOVEMBRE



Laissez-vous entraîner par les charmes du Prince de Perse, sur Master System. Prince of Persia vous entraîne dans les méandres d'un palais oriental. Il faut compléter chaque étage en un minimum de temps. Mais ce n'est pas de la tarte, car il faut éviter les innombrables pièges que peut réserver ce jeu. Des sols mouvants au chevalier perse, il faudra avancer lentement mais sûrement. De toute manière, vous ne vous lasserez pas de contempler la fabuleuse animation de votre personnage, reprenant les attitudes du corps humain à la perfection. D'autant que cette version Master System s'annonce comme un grand cru.

CINQ MANETTES CONTRE UNE SUPER NINTENDO !

Toujours dans la série des accessoires délirants pour la Super Nintendo, Hudson Soft apporte sa touche de génie avec un adaptateur permettant de jouer à cinq joueurs simultanément! Ainsi, même les familles nombreuses ne seront pas pénalisées. Mais le meilleur reste à venir, puisque le premier jeu à en tirer parti ne serait autre que... Super Bomberman ! Rappelons que Bomberman, aussi connu sous le nom de Dynablaster en Europe, est l'un des jeux culte de la rédaction de *Player One*. L'une des grandes nouveautés de cette version Super Nintendo, c'est qu'on pourra donner des coups de pied dans les bombes pour les éloigner! De même, des petits trampolines vous permettront de sauter au-dessus des osbtacles. Pour l'instant, aucune date de sortie n'est annoncée pour ces deux produits, mais cela devrait arriver vers juin 93 sur notre territoire.

CURIOSITÉ : UN PADDLE MEGADRIVE POUR LA SUPER NES !

Les accessoires pour consoles sont souvent surprenant . La preuve : une société américaine, Competition Pro, vient de sortir un paddle Megadrive pour la Super Nintendo ! Il reprend exactement la même forme et la même couleur, seul le nombre de boutons est passé de quatre à huit ! De plus, il propose des auto-fire, et un "ralentisseur". On peut s'interroger sur l'intérêt réel d'un tel produit (si ce n'est pour ne pas trop dépayser les nouveaux possesseurs de Super Nintendo qui ont revendu leur Megadrive!). En tout cas l'idée est amusante.

CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

SEGA MEGADRIVE

PROMO

ALIEN III	425	SONIC	249	GREENDOG	395
TAZMANIA	395	OLYMPIC GOLD	345	SIDE POCKET	425
GALAHAD	425	SPLATTER HOUSE II	345	CHUCK ROCK	425
JAMES POND III Aquatic games	395	KRUSTY FUN HOUSE	295	SMASH TV	425
PREDATOR II	425	TRAMPOLINE TERROR	199	PIGS KIN FOOTBRALL	425
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	BURNING FORCE	199	D. ROBINSON BASKET	395
CADASH	395	DESERT STRIKE	295	LHX ATTACK CHOPPER	449
SIDE POCKET	425	SUPER VOLLEYBALL	249	E. HOLYFIELD BOXING	395
LEMMINGS	425	STEEL EMPIRE	295	EURO CLUB SOCCER	449
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	425	ARCH RIVALS	295	NHL HOCKEY II	449
DUO WARRIOR OF THE ETERNAL SUN	455	TERMINATOR	345	CAPTAIN AMERICA	425
ROAD RIOT 4x4	425	SAINT SWORD	199	RAMPART	425
ATOMIC RUNNER	395	EA HOCKEY	295	ACTION REPLAY PRO	495
		ROBOCOD	245		
		ALIEN STORM	249		
		PHELIOS	190		

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09

De 11H à 20H du Lundi au Samedi

SUPER NES

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO
pour jouer avec les cartouches US et JAP sur votre console Française **99.00**

NCAA BASKETBALL	475	KING OF MONSTERS	475
SUPER ALESTE	475	ZELDA III	475
GEORGE FORMAN KO BOXING	475	FINAL FIGHT	475
MARIO KART	475	GHOULS N GHOST	475
ROBOCOP III	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
CASTELVANIA IV	475	EQUINOX	495
WINGS II	475	SPIDERMAN AND X MEN	475
BART'S NIGHTMARE	475	KRUSTY S SUPER FUN HOUSE	475
SUPER BATTLETANK	475	AXELAY	475
JAMES BOND JR	475	TORTUES NINJA IV	475
RAMPART	475	WWF WRESTLEMANIA	475
CONTRA III	475	RIVAL TURF	475
ADDAM'S FAMILY	475	PILOT WINGS	449
MAGIC SWORD	475	ANOTHER WORLD	475
TOP GEAR	449	SUPER MARIO WORLD	395
SUPER SOCCER	395	AMAZING TENNIS	475
FACEBALL 2000	475	STREET FIGHTER II	590

GAME BOY

LOUPE ECLAIRANTE	139	BLUES BROTHERS	259
SPIDERMAN II	259	TINY TOONS	259
DOUBLE DRAGON III	259	PRINCE OF PERSIA	259
BATMAN II	259	TERMINATOR II	259
SUPER KICK OFF	259	et de nombreux titre dispo	

Jeux NES à 149 F Contactez nous !

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES
Jeux dispos livrés rapido !!!
BP 396 75365 PARIS CEDEX 08
Tel (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TEL

REGLEMENT :
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE
NUMERO
DATE EXPIRATION /
SIGNATURE :

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

MADE IN

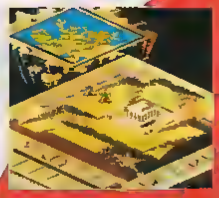
Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur les machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

Tel un aimant, la Super Famicom continue de cartonner à coups de gros hits. Dernier en date dans l'écurie Nintendo, Populous II Trials of the Olympian Gods n'est autre que la suite de...Populous (Bien joué Iggy !). Situant son action dans l'antiquité, ce wargame exceptionnel s'annonce encore plus beau, plus riche et toujours aussi intelligent que son prédécesseur. Annoncé pour décembre. Toujours dans la série "les shoot them up, il n'y a pas que ça dans la vie", voici Sim Ant. Alors là, je craque ! Il faut que je vous explique que ce jeu, de la famille de Sim City, est une des simulations les plus originales que j'ai vue depuis longtemps. Vous devez en effet diriger une fourmilière et prendre possession d'une maison habitée par des humains tout en virant une colonie de fourmis rouges du jardin. Les dangers prennent ici la forme de prédateurs (araignées...) ou d'actions humaines telles que le jet de désherbants. Complexe sans être difficile à manier et complètement dépaysant, ce hit a été entièrement remanié lors de son adaptation sur Super Famicom. Pourvu que ça sorte vite ! Ces deux best-sellers en puissance présenteront par ailleurs l'originalité de gérer la souris Nintendo. Dans un registre moins "intello", voici Joe and Mac 2. Cette fois-ci, vous incarnez les enfants des hommes préhistoriques les plus allumés. C'est toujours aussi beau, aussi drôle mais espérons que la jouabilité sera meilleure que celle du premier épisode. Toujours au registre plates-formes, les Tiny Toons débarqueront sur la Nintendo 16 bits à une date encore indéterminée. Enfin, à voir: le sport continue à occuper le terrain, sous la forme d'un nouveau tennis reprenant une vue plus à "ras du sol" que Super Tennis. Prévu pour décembre. Quant à Twin Ball, un volley, dont on vous parlait le mois dernier, il touchera les échoppes ce mois-ci.

MEGADRIVE

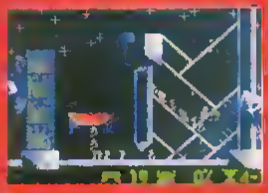
Octobre promet sur Megadrive. C'est en effet ce mois-ci que sort une sacrée batterie de hits. On commence en beauté par Land Stalker, le dernier jeu de rôle de chez Sega. Face à ces superbes graphismes splendides en 3D isométrique, à cette aventure riche et à ce héros craquant (un elfe), je n'aurais qu'un mot : vivement la version française ! Un petit Capcom pour occuper le week-end ? Toujours prévenant pour ses fans, Sega a acquis la licence de Tchiki Tchiki Boys (également connu sous le patronyme de Mega Twins), un mignon jeu de plates-formes tout plein qui avait bien fait craquer Wonder en salle d'arcade. Sortie ce mois-ci : au rayon adaptation de borne et toujours prévu pour Octobre, voici Chase H.Q. Ce hit de Taito, qui vous propose de prendre les commandes d'une Porsche pour une série de courses-poursuites de folie, dispose de graphismes plutôt réussis. Mais, comme c'est la vitesse de l'animation qui en fait tout l'intérêt, attendons de voir. On clôt les sorties du mois en beauté avec un killer : Lemmings, le jeu de réflexion le plus fou de ces dernières


1

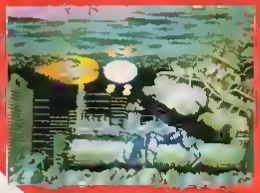
2

5

6


9

10


13

14

1 : Populous II (Super Famicom)
2 : Tennis (Super Famicom)
3 : Joe and Mac II (Super Famicom)
4 : Tinies Toys (Super Famicom)
5 : Sim Ant (Super Famicom)
6 : Landstalker (Megadrive)
7/8 : Final Fight on Mega CD (Mega CD)

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

3

4

7

8

11

12

15

9 : Lemmings (Megadrive)
10 : Tchiki Tchiki Boys (Megadrive)
11 : Chase HQ (Megadrive)
12/13 : Darius II (Nec Super CD Rom)
14 . Wings of Thunder (Nec Super CD Rom)
15 . Yuna (Nec Super CD Rom)

années. Pas de jaloux, la Megadrive, la Super Famicom (et bientôt la PC Engine) auront chacune eu droit à leur version des célèbres petits rongeurs.

Quoi de neuf sur le front du Mega CD ? Une nouvelle d'ampleur : Final Fight of Mega CD (non, je ne délaye pas, c'est le titre complet) a tout pour devenir la nouvelle perle de la ludothèque de ce périphérique. Le jeu s'annonce exceptionnel graphiquement, avec des sprites encore plus gros que sur Super Famicom, et la présence des trois personnages de la borne d'arcade (oui, il y a Guy !). Sortie en décembre. Face à une telle annonce, la sortie de Nobunaga and his Ninja Force (décidément, on aime les noms concis sur Mega CD) en octobre, apparaît forcément anecdotique : d'ailleurs, on se demande pourquoi les développements sont allés jusqu'au bout, tant les graphismes de ce shoot-them up apparaissent indignes d'un CD Rom. Plus intéressant, quoiqu'un peu trop dépouillé graphiquement aux dires de ceux qui l'ont vu, After Burner III verra le jour fin novembre. Si on ajoute Wonder Dog, Thunder Storm FX et Rise of the Dragon, sortis en septembre, la liste des gros titres du Mega CD s'allonge. Mais, répétons-le, la tâche sera dure pour percer au Japon, Nec occupant fermement le terrain avec sa ludothèque de plusieurs centaines de titres.

PC ENGINE

CD oblige, La PC Engine commence à aligner une sacrée brochette de shoot-them up d'une beauté hallucinante. Désormais, les programmeurs maîtrisent à fond les possibilités du CD et chacun des jeux de tir annoncé ridiculise tout ce qui a été réalisé jusque là sur n'importe quelle console du marché (oui Crevette, même la Super Famicom). Wings of Thunder risque par exemple de faire très mal grâce à ses graphismes, d'une richesse en couleur rarement vue. Disponible sous peu. Autre monstre, matez par exemple Darius II adapté par mes cbouchous, j'ai nommé Hudson. Vu la qualité de l'adaptation, on peut pronostiquer un énorme succès en décembre, lors de la sortie. Partez pas, c'est pas fini : Metamo Jupiter propose, pour sa part, des dégradés à rendre folle une Neo Geo et ses effets de zoom impressionnants pour novembre. Quoi de neuf sinon sur CD Rom ? Encore et toujours des jeux de rôle. Bien sûr, c'est splendide mais comme chacune de ces merveilles affiche une quantité impressionnante de textes en bridé, nous éviterons de trop nous attarder, histoire de ne pas tomber en syncope. Ah, si, je ne résiste pas à l'envie de vous passer une petite Tofo de Yuna : les minettes m'ont trop fait craquer... On passera également vite sur Slime World, attendu ce mois-ci sur CD Rom : je ne vois pas en quoi l'ajout de (beaux) dessins animés pourrait changer grand chose à l'inintérêt profond de ce shoot them up, déjà disponible sur Lynx et Mégadrive. Et sur cartouche ? Hum, hum (air gêné). Hé bien, c'est le désert. La seule sortie intéressante s'avère être Legend Bout, la troisième simulation de catch de chez Human. Le roi du sport sur console réussira-t-il à nous pondre une merveille digne de Final Match Tennis ou de Formation Soccer ? Réponse à la fin du mois. Enfin, la Nec se met à la page avec, tenez-vous bien, une souris : Lemmings, Marble Madness et A-Train, un jeu genre Sim City, seront les premiers softs à exploiter cet instrument, début 1993.
Voilà, c'est tout pour les "news" nippones. Sayonara les p'tits loups et see you next month.

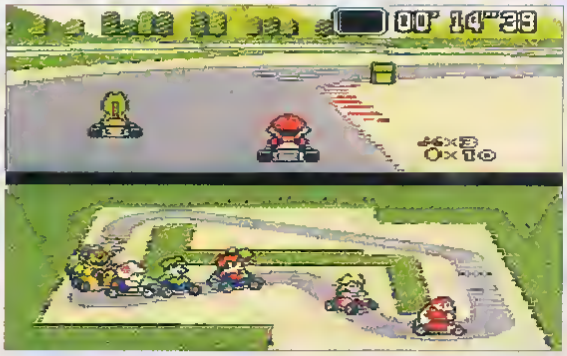
Iggy.

EN VITRINE A TOKYO

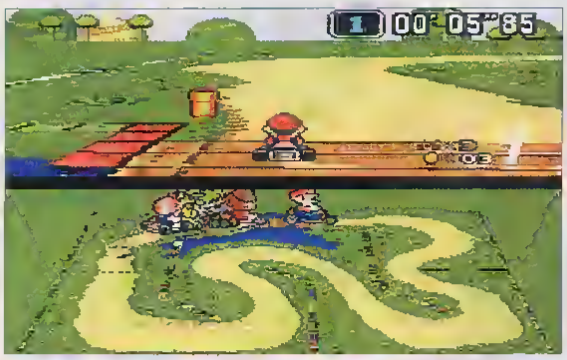
« En vitrine à Tokyo », la rubrique interne de Made in Japan, vous propose les mini tests des jeux qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire, ne jamais toucher le sol français.

SUPER MARIO KART

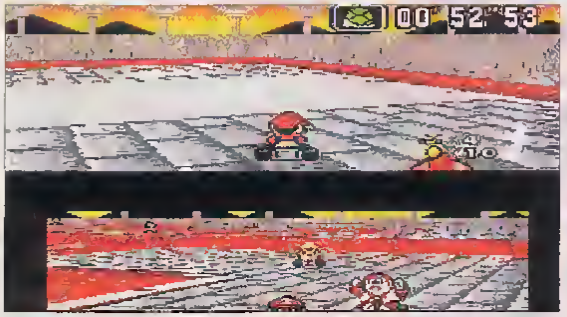
Quand Miyamoto s'amuse avec son héros...



2



3

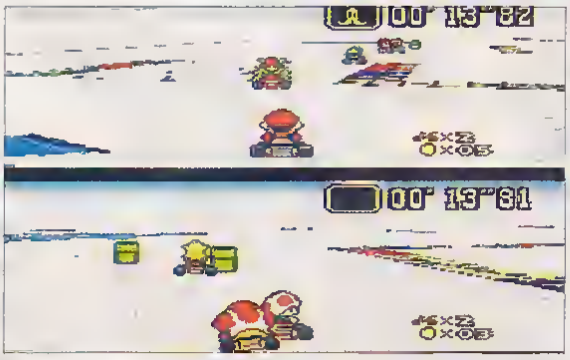


1

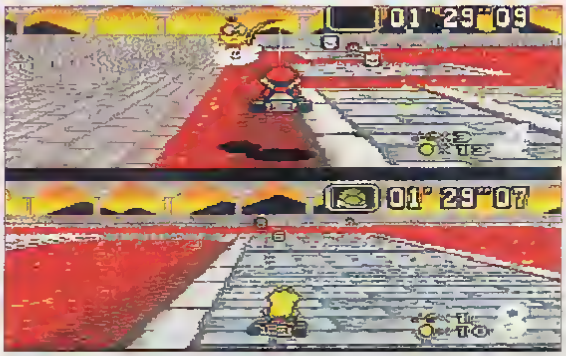
Décidément, Super Mario n'a pas fini de nous étonner ! Alors que le 5e épisode de la série se fait attendre, et après avoir vu passer des Dr Mario, Mariopaint ou autre Mario's golf, voici que notre plombier préféré se lance sur un kart, dans une course effrénée contre ses meilleurs amis. Pour être plus précis, il faut expliquer que Mario Kart reprend la formule développée dans F-Zero, grâce à l'emploi intensif du fameux mode 7 de la Super Famicom. Il répond aussi au désir de nombreux grincheux qui se plaignaient de ne pas pouvoir jouer à deux sur F-Zero, en splitant l'écran. Malheureusement, lorsqu'on joue seul, l'écran reste splité, montrant dans la partie inutilisée le tracé du circuit (avec

4

les indications de position), ou la vue du rétroviseur. Bref, vous l'aurez compris, je ne suis pas un fan de cette solution. Toujours est-il qu'avec ce mode "deux joueurs", l'esprit de compétition prime face à vos petits camarades. Mais ce qui surprend le plus, c'est de retrouver tout l'univers de Mario 4 (les fantômes, les koopas, le Lakitu, les blocks...) dans ce jeu de voiture qui n'a rien à voir avec son jeu de plates-formes d'origine ! On appréciera aussi la possibilité de choisir son conducteur (Mario, Luigi, Toadstool, Bowser, Donkey Kong...) avec chacun, ses performances propres. Ainsi, la course est lancée et la magie du mode 7 fait le reste pour vous emporter dans cette course hors du commun.



5



6

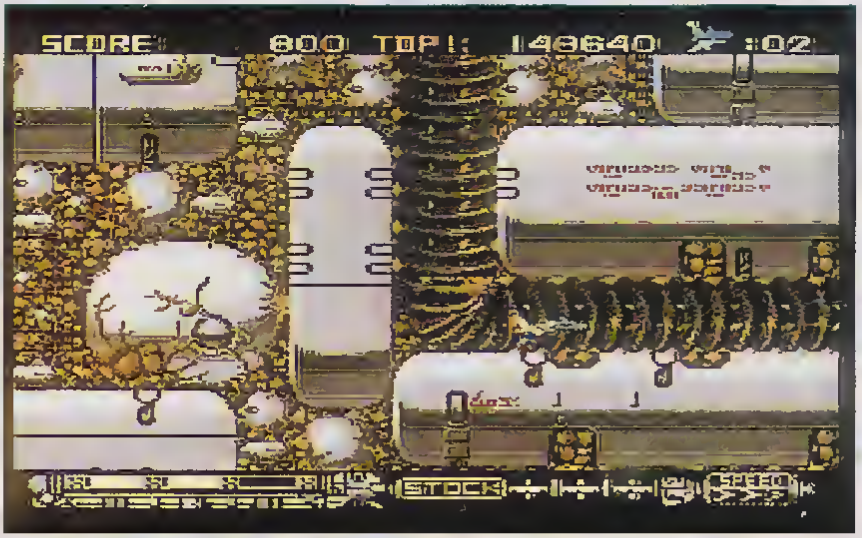
Légendes :
1. Mario est en tête, mais il voit Donkey Kong dans son rétroviseur.
2. Mario va doubler Yoshi !
3. Sans le mode 7 de la Super Famicom, ce jeu ne serait rien.
4. On retrouve tous les éléments des Ghosthouse de Mario 4 dans ce parcours.
5. Sur la glace c'est encore plus dur.
6. Quand Mario tombe hors du circuit, c'est un Lakitu qui le repêche !

◆SUPER FAMICOM◆

PHALANX

Finesse, esthétisme, émotion... Un shoot'em up envoûtant !

Lorsque les premiers shoot'em up sont arrivés sur la Super Famicom, on aurait pu craindre le pire pour l'avenir de ce type de jeu sur cette console. Puis, Super Aleste est arrivé, gommant avec panache les erreurs des Super R-Type et autres Gradius III. Il était donc clair que Super Aleste allait créer des émules. Phalanx prend donc la suite, avec tout ce qu'il faut pour rendre fou l'amateur de shoot'em up moyen.



ESPACE, FRONTIÈRE DE L'INFINI...

Il suffit de mater la présentation de Phalanx pour, tout de suite, se rendre compte qu'on n'est pas en face d'un jeu banal. Effets mode 7, super musique, mise en scène originale, cela vous met totalement dans l'ambiance pour entrer en action. Et de l'action, il y en aura. Le grand point fort de Phalanx, c'est qu'il vous propose, tout au long de votre progression, des tonnes d'ennemis, toujours différents, et toujours plus beaux ! Et il n'y a pratiquement aucun ralentissement, même si l'écran est couvert d'une pléthore d'objets en tout genre. Quant aux décors de fond, ils proposent des plans multidirectionnels, des effets de transparence, et tout cela avec des graphismes très fins, enfin, la jouabilité est excellente (et c'est encore plus fabuleux si l'on utilise le Capcom Power Stick Fighter).

Résumons : tout cela donne un shoot'em up magique et offre un plaisir de jeu hors du commun.

SUPER PANG

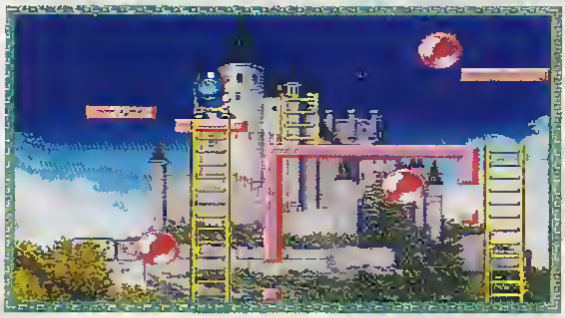
EN VITRINE A TOKYO

Entre deux Mega-giga-hits, les programmeurs de Capcom savent aussi... s'amuser !

CAPCOM

Qui d'entre vous se souvient encore d'avoir vu une borne d'arcade au nom de Pang? Vous êtes peu nombreux, bien sûr ! Pourtant Capcom, eux, ne l'ont pas oubliée. Et comme ils développent comme des brutes sur la Super Famicom (après Street Fighter II, ils planchent sur Mickey Mystical Quest), ils en profitent pour se faire un petit plaisir en y adaptant Super Pang.

Il faut donc vous expliquer que ce jeu met en scène un petit bonhomme, armé d'un harpon, qui doit crever les milliers de ballons qui vont lui tomber sur la tête et retomber tout autour de lui Seul problème, lorsqu'on crève un énorme ballon, il se scinde en deux, puis quatre, puis huit et ainsi de suite pour former une myriade de petites boules qui bondissent dans tous les coins de l'écran. Si l'une d'elles vous touche, malheur, vous êtes cuit ! Il faut donc se déplacer très rapidement et en permanence, tout en lançant son harpon à l'attaque des boules. Pour encadrer cela, de beaux dessins, hauts et en couleur, s'affichent dans le fond. Côté jouabilité, vous verrez qu'il n'y a rien à redire, de même pour la qualité de la bande sonore. En clair, une réalisation soignée (on en attendait pas moins de Capcom !) et un petit jeu bien sympathique, pour vous occuper pendant les longues soirées d'hiver.

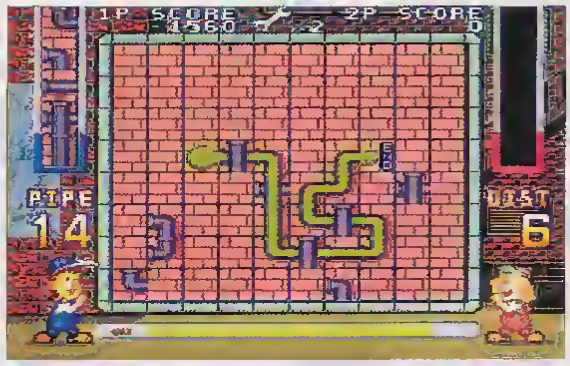


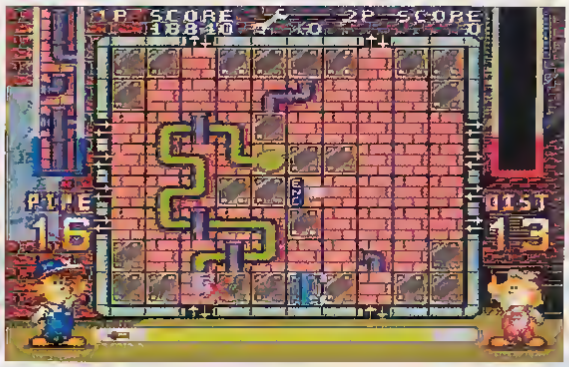
PIPEDREAM

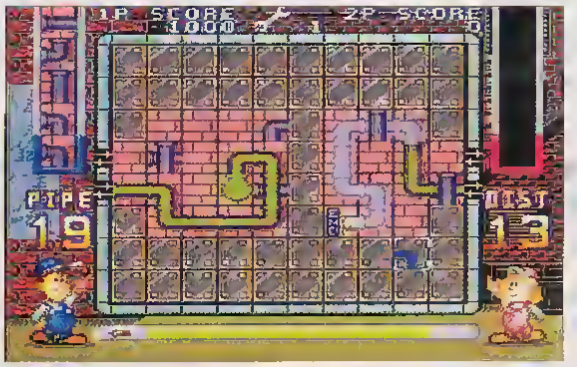
Un jeu où l'on entube, mais où l'on ne se fait pas entuber !

Sorti il y a quelques années sur les micro-ordinateurs de l'époque sous le nom de Pipemania, voici qu'il nous revient sur Super Famicom. Autant vous dire tout de suite que c'est pour notre plus grand plaisir !

Le but de ce jeu est des plus simple : vous y jouez le rôle d'un plombier (mais non, cela n'a rien à voir avec Super Mario !), chargé de construire des tuyauteries entières. Pour cela, vous devez partir de l'arrivée d'eau, et compléter le réseau jusqu'à la sortie des eaux usées. Seulement voilà, reprenant un peu le système de Tetris, on vous donne des tuyaux de formes différentes (des coudes, des sections droites, des croisements...), qui arrivent les uns après les autres, et dans un ordre vraiment aléatoire. Comme le temps est limité, on ne peut donc pas en perdre à poser n'importe quelle pièce, n'importe où. Et si votre réseau n'est pas fini quand le temps est écoulé (c'est le moins qu'on puisse dire dans cette situation !), l'eau inonde le tableau, et vous avez perdu. Mais, ce n'est pas tout. Car de level en level, la difficulté augmente avec la présence d'obstacles qu'il faut contourner. Si l'on ajoute à cela qu'il est possible de jouer à deux simultanément, on obtient un sacré petit jeu de stratégie, qui vous tiendra en haleine pendant un bon moment... Prévoir de l'aspirine quand ce jeu débarquera en France.







◆CORE GRAFT◆

BABY JO

EN VITRINE A TOKYO

Le CD-ROM de la Core Graft sort sa tétine...

Une fois n'est pas coutume, voici un jeu Super CD-ROM NEC dans cette rubrique ! Il faut dire que celui-ci possède une petite particularité qui le distingue des autres... Il a été entièrement conçu en France ! Baby Jo, c'est son nom, est né dans la banlieue parisienne, chez Loriciel, l'un de nos principaux éditeurs nationaux. Et pourtant, il ne sera diffusé en grand nombre qu'au Japon. De plus, le héros se présente sous la forme d'un bambin fort attendrissant.

I LOVE YOU BABY ?

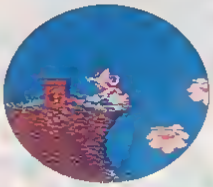
Les accros de Roger Rabbit auront tout de suite remarqué la ressemblance frappante de Baby Jo avec Baby Herman. Cette ressemblance s'arrête au physique, puisque Baby Jo n'a rien d'une terreur, c'est plutôt le genre tout mignon tout plein. Et ce pauvre petit bout d'chou se retrouve perdu en pleine campagne (on dirait la Normandie tellement c'est vert !). C'est à vous de le guider sur le chemin du retour, pour qu'il regagne la maison de ses parents. Mais ce chemin est parsemé d'embûches, et notre petit bonhomme aura bien du mal à arriver sain et sauf. Seule votre dextérité peut le sauver.

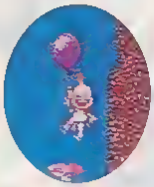
IL EN TIENT UNE COUCHE !

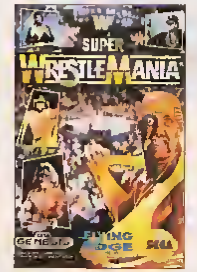
Baby Jo est un jeu de plates-formes des plus classique. On y retrouve les ingrédients habituels comme les insectes volants qui viennent lui piquer le derrière et les divers ennemis qu'il faut éliminer en leur sautant sur la tête. À cela, s'ajoute un tas de détails hyper-rigolos, qui sauvent un peu le jeu de la monotonie. Un exemple, quand vous tombez sur un feu, la couche-culotte de Baby Jo prend feu et il décolle comme une fusée. Autre particularité, son humeur change en fonction du taux d'humidité de sa couche. Il faut donc penser à trouver les couches de rechange qui sont planquées un peu partout. En bref, on s'amuse bien les premières fois qu'on découvre Baby Jo, mais on se retrouve rapidement confronté au problème de la lourdeur des commandes, qui nuit fortement au plaisir de jeu. Comme quoi les

Français ne sont pas encore au niveau des Japonais...

En vitrine à Tokyo est réalisé par Crevette.



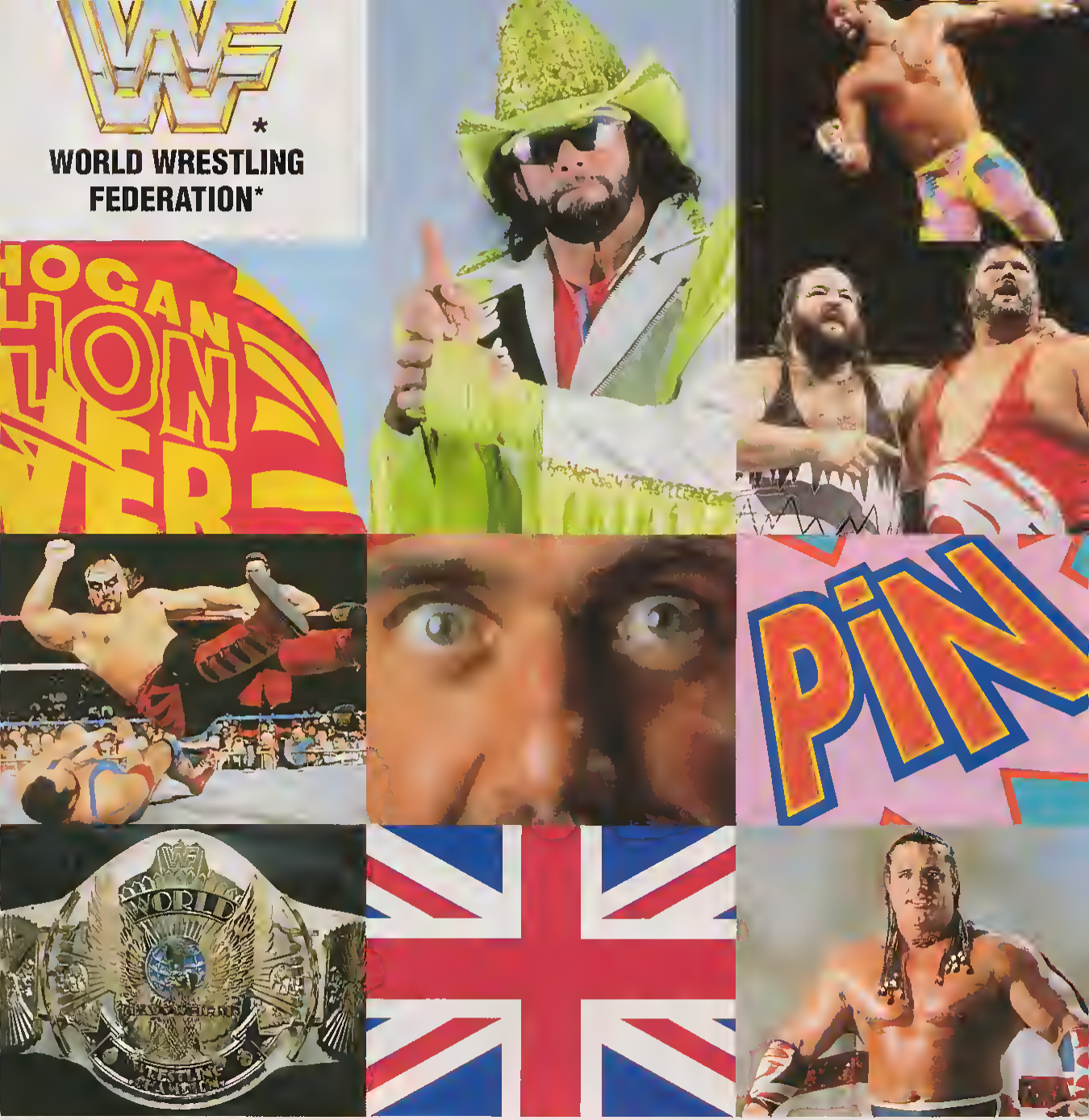




Le corps à corps à mor

Ils nous reviennent – plus costauds, plus puissants et plus féroces
Les surhommes du catch WWF* sont encore
prises de choc à broyer les os, à vous de terrasser SUPER WRES

WWF* SUPER WRESTLEMANIA*, IS A TRADEMARK OF TITANSPORTS, INC © 1991, 1992 TITANSPORTS INC ALL
ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENCED EXCLUSIVELY TO TITANSPORTS, INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARAC
ALL RIGHTS RESERVED. FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ALL RIGHTS RESERV



t des Superstars WWF*

que jamais. Les Superstars WWF* dans la Super WrestleMania*
plus vrais que nature. Avec des coups à défoncer le ring, des
TLEMANIA* WWF*! Réservez votre place IMMEDIATEMENT!

RIGHTS RESERVED. HULK HOGAN**, HULKMANIA** AND HULKSTER** ARE TRADEMARKS OF MARVEL
TER NAMES, TITLES, LOGOS AND LIKENESSES USED HEREIN ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS INC
ED. SEGA, GAME GEAR, MASTER SYSTEM AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD

Acclaim
entertainment ltd
Acclaim Entertainment Ltd
4 Walcote Place Winchester
Hampshire SO23 9AF
Telephone 0962 877788

FLYING EDGE™
A Division of Acclaim Entertainment Inc

TRUCS en VRAC

Salut à tous !
Prêts pour une nouvelle série de trucs plus utiles les uns que les autres ?
Pas de problème Batman ! Les voili que voica...

Damien TOURBEZ

LYNX
GAUNTLET III
Lorsque le jeu commence, pressez Option 1 et le jeu changera de stage (de 5 en 5). Pressez une seconde fois et vous vous retrouverez au stage 10.

Cyril SENGOKI
[illegible]

CORE GRAFX
[illegible]
Au début de chaque niveau, faites [illegible] le kid sur sa tête au pied de la pancarte. La plupart du temps apparaîtra alors un bonus de 1 000 points.
[illegible]

LYNX
GATES OF ZENDOCON
Pour reprendre la partie, pressez Option 1 et tapez le nom de la base de votre dernier stage.

Jos le Segaman confirmé.

CORE GRAFX
PARANOIA
Pour accéder au monde secret, faites la séquence suivante : pendant la page de présentation appuyez sur I, II, Run, Select et Haut.

CORE GRAFX (CD ROM)
WONDER BOY III
À la page de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Gauche : vous pourrez alors continuer autant de fois que vous le désirez.

Lukasz JABLONSKI

CORE GRAFX
RABIO LEPUS SPECIAL
Au 2e niveau, après la 1re stalactite, mettez-vous contre le plafond et tirez dans la 2e stalactite. Surprise, une caisse apparaîtra contenant un nœud papillon vert qui vous permet de tirer en arrière

TRUCS en VRAC

CORE GRAFX
SPACE HARRIER
Entrez CNT à la place de vos initiales, vous aurez ainsi des continus infinis mais seulement à partir du 6e stage.

CORE GRAFX
JACKY CHAN
Une cloche se trouve au monde des nuages. Pour cela laissez-vous tomber entre les deux plates-formes sous la 7e plate-forme volante.

Nicolas GUIDET

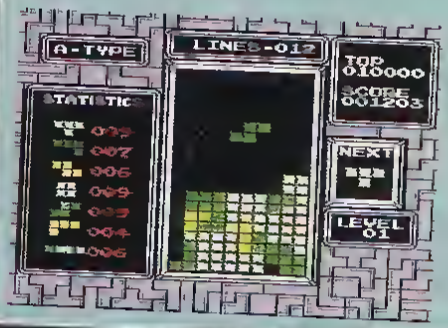
NES
DUCK TALES
En Amazonie, frappez sur chaque tronc d'arbre pour avoir un diamant. En Transylvanie, allez en haut du premier escalier, vous verrez un trou au plafond, faites un saut pogo pour entrer dedans, allez à gauche, montez à la corde. Vous serez alors dans une pièce avec des trésors.

Franck BROUSMICHE

CORE GRAFX
PC KID II
Une vie et un cœur supplémentaire se trouvent sous le 1er igloo du monde de glace

Anne-Lise GOURDON

NES
TETRIS



Il est possible de programmer les niveaux 10 à 19 en game A ou en game B en maintenant le bouton A enfoncé à la page de présentation et ensuite en appuyant sur Start pour commencer la partie.

Reynald COUPE (Aïe)

NES
SUPER MARIO 3
Au monde 5-3, pour devenir Mario Botte il faut attendre que la bestiole qui squatte la botte soit sur une brique cassable. Cassez-la par en dessous, puis emparez-vous de la botte.

Stéphane GUIRAUD

NES
THE SIMPSON'S : BART VS THE SPACE MUTANTS
Au 2e stage, arrivé à la coulée de ciment, montez sur la 2e plate-forme et sautez dessus trois fois de suite, elle vous transportera à la fin de la coulée.

TRUCS en VRAC

Cyril SALVANEIX

NES

SUPER MARIO BROS III

Au monde 8, pour passer le premier tank, il faut se coller à l'écran vers la droite dès qu'on le peut. Les hommes-bombes vous fonceront dessus mais ne vous toucheront pas. Pour ne pas se faire poursuivre par les fantômes, il faut se tourner dans leur direction, ils s'immobilisent alors.

Sylvain DEFRESNE (une vieille braoche)

NES

THE SIMPSON'S : BART VS THE SPACE MUTANTS

Au 3e niveau, à la grosse tête de clown, allez sur la plate-forme rouge entre ses deux yeux et descendez sur sa bouche, il s'y trouve une vie. Ensuite sautez et vous serez amené à un passage secret. Au niveau 4, il y a des bonus sous vitrine. Pour les prendre, il faut se mettre sur la vitrine, au milieu, et sauter trois fois

NES

RYGAR

À la fin de la forêt, tuez Eruga pour obtenir la poulie. L'armure d'Andora se trouve dans le palais de l'île.

Julien TISSERAND (le tisseur d'astuces)

NES

ALPHA MISSION

Pour les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Kekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu dans l'œil et de suivre ses mouvements pour que ses projectiles soient arrêtés par la barre de feu.

Miroslav SANTAK

NES

MEGAMAN III

Pour aller directement au niveau du Dr Wily, entrez le mot de passe suivant : Boules Bleues : A1, A3, B2, B5, D3, F4 ; Boules Rouges : A6. Cela vous permettra de posséder toutes les armes des différents monstres ainsi que le maximum de capsules d'énergie.

NES

CASTLEVANIA

Lorsque vous avez abattu le prince du mal, un monstre blanc s'éveille. Allez à gauche de l'écran, prenez le cocktail, bombardez-le avec et fouettez-le en même temps

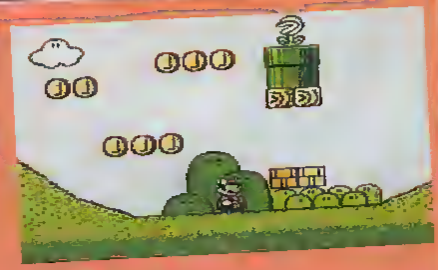
Le Sublisssssime Homme Inconnu.

NES

SUPER MARIO BROS III

Dans le monde 4-1, allez jusqu'aux chutes d'eau et volez le long de ces dernières, vous arriverez dans une sorte de piscine suspendue dans les airs. Allez tout à gauche et entrez dans le dernier tuyau, vous y trouverez des vies.

Au monde 5-1, au début vous tombez jusqu'à ce que vous rebondissiez sur une note. Au lieu de continuer à tomber, allez sur la plate-forme de droite et montez. Vous arriverez sur une sorte de sol blanc, prenez le 1er tuyau à droite, vous arriverez dans une salle secrète où il y a 3 vies.



TRUCS en VRAC

Virgile DEPRES (ou de loin)

NES
SUPER MARIO BROS III
Si vous voulez percuter une brique assez basse qui ne touche pas le sol lorsque vous êtes Super Mario, prenez de l'élan puis baissez-vous lorsque vous arriverez près de la brique. Vous glisserez alors sous la brique.

Abbas YILMAZ

NES
SUPER MARIO BROS III
Au générique, prenez le mode 2 joueurs. Si vous allez à un endroit où votre frère (Mario ou Luigi) attend, vous pourrez alors jouer au Mario Bros, le premier jeu dans lequel les deux frères étaient les héros.

Fabien TICOLAT

NES
DOUBLE DRAGON II
Dans la mission 3, mettez-vous en haut, à droite (juste avant la porte). Dès que les ennemis arrivent, la porte s'ouvre et il suffit d'attendre pour qu'ils soient engloutis (même les Abobos) et se referme aussitôt.

Bertrand ORIA (le AIRO)

NES
SUPER MARIO BROS III
Au monde 3, sur la carte à droite du 3-5, cassez le rocher avec le marteau et prenez la barque. Vous irez à 3 maisons Toad et à deux jeux de figures

L'Homme... Inconnu !

NES
DOUBLE DRAGON II
Pour ne pas perdre de vie au tapis roulant du 4e niveau, il faut descendre sur le béton et sauter sur celui d'en face à gauche. Seulement alors vous pourrez prendre la porte.

Alain BRESSON

NES
METAL GEAR (NON VÉRIFIÉ)
Pour avoir toutes les armes et l'équipement quasi complet en commençant au premier building, entrez le code · HY"#RY""WJ QPXJN *BW7K 2K28*

Frédéric JEANNEROD (lapin ?)

NES
SUPER MARIO BROS III
Pour sortir de la mini-forteresse du monde 8, il faut aller le plus à droite possible jusqu'à un endroit où en contre-bas une pierre se déplace horizontalement pour vous écraser. Sur la gauche un bloc cache un switch. Remontez pour l'actionner et allez complètement à droite prendre la porte qui vient d'apparaître. Elle vous mènera au boss

TRUCS en VRAC

GAME BOY
BATMAN
Pour tuer l'hélico au stage 3-2, il faut tout d'abord éviter ses tirs en ligne puis quand vous voyez les blocs noirs (qui vont à chaque coin de l'écran) mettez-vous à 5 mm devant l'hélico et n'arrêtez pas de tirer. Si vous êtes bien placé, vous ne vous ferez pas toucher et détruirez l'hélico.

GAME BOY
MEGAMAN
Pour aller au Dr Wily avec 4 armes, entrez : 2A, 2C, 3A, 3C, 4B.

GAME BOY
KUNG FU MASTER
Pour tuer Long Legs, le dernier monstre, il faut tout d'abord lui envoyer une bombe, ensuite il faut lui mettre des coups de pieds en saut périlleux.

GAME BOY
WIZARDS AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR
Pour tuer l'oiseau au 4-3, il suffit de se mettre en bas des escaliers. Se baisser quand il arrive, puis quand il revient donnez-lui deux ou trois coups d'épée puis recommencez l'opération jusqu'à sa mort.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Essayez d'avoir la fleur dès le début du niveau 4-2. Ainsi en rentrant dans les deuxième et douzième tuyaux, vous pourrez avoir toutes les pièces de ces coins rooms (soit 2 x 235 = 470 pièces d'or donc 4 vies).

Jonathan LAUGIER

GAME BOY
BURAI FIGHTER DE LUXE
Pour le 1er chef de fin de niveau, visez l'œil tout en évitant ses tentacules. Ensuite passez en dessous de lui, visez l'autre œil, le chef explosera. Pour tuer le boss du second niveau, tirez sur lui jusqu'à ce qu'il se divise. Puis tirez sur leurs parties arrière pour qu'elles explosent.

Guillaume GETE (27 [illegible])

NES
[illegible] QUANTUM FIGHTER
[illegible]
Level 1 : [illegible]
Level 2 : [illegible]
[illegible]
Level 3 : [illegible]
Level 4 : [illegible]
Level 5 : [illegible]
Level 6 : [illegible]
[illegible]

TRUCS en VRAC

Stéphane HERSIN

GAME BOY
DUCK TALES
[illegible]

Laurent REY

GAME BOY
DOUBLE DRAGON
Au niveau 3, pour passer les plates-formes dans la grotte sans que le perso ne saute sur place, il faut avancer juste un peu et sauter dans l'élan quand la plate-forme suivante commence à revenir vers vous.

GAME BOY
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE (NON VÉRIFIÉ)
Pour éteindre les torches, il faut leur envoyer des boules à la saveur "Mint".
Pour délivrer la princesse il faut que le blob soit transformé en oiseau

Nicolas LAPEYRONNIE

GAME BOY
MERCENARY FORCE
Pour commencer le jeu avec 5000 yens, faites à la page de présentation : Haut, Select, A, B en même temps. Quand vous aurez choisi vos hommes, il y aura stage 1 à l'écran, appuyez alors sur la droite pour choisir le niveau.

Olivier GAVROY

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au monde 2-2, vous arriverez devant une série de plates-formes avec un passage en dessous mais avec un vide en contrebas. En fait le vide n'en est pas un car une plate-forme invisible vous permet de passer par le passage du bas.

GAME BOY
TMHT : FALL OF THE FOOT CLAN
Au niveau 2-1, quand il y aura les pierres qui bougent verticalement, sautez entre les deux premières et vous aurez un bonus stage. Ensuite la dernière pierre vous en donnera un autre si vous sautez contre son flanc gauche.

GAME BOY
TENNIS
Pour gagner toujours son service, lancez la balle et tapez dans le vide. Ensuite placez-vous pour que la balle vous tombe sur la tête et le service sera gagné.

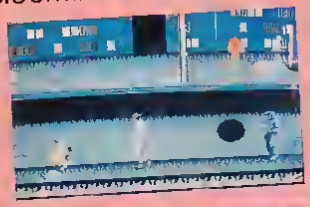
TRUCS en VRAC

Julien TISSERAND

MEGADRIVE
SUPER HANG ON
Pour choisir le niveau de difficulté, faites A, B, C en même temps pendant la page de présentation.

MEGADRIVE
CYBERBALL
Avec l'équipe des Dallas Destroyers, voici un code qui vous amène à 16 victoires : LZBB BR2S IDKI

MEGADRIVE
MOONWALKER



Pour choisir votre niveau de départ (à part le 6e), essayez la chose suivante : sur le second paddle, maintenez enfoncés les boutons Haut, Gauche et A. Puis appuyez sur Start sur le paddle 1, les mots "round 1" apparaissent. Utilisez alors la croix de direction pour choisir votre niveau.

MEGADRIVE
AFTER BURNER II
Pour avoir le Select Round, faites A, B, C, Start pendant la page de présentation

MEGADRIVE
JAMES POND
Vous avez la possibilité de sauter une étape : quand il y a écrit "Well Done" à la fin d'une mission, faites B et Start simultanément.

MEGADRIVE
ROAD RASH
Voici un code qui vous amènera au niveau 3 avec une moto un peu plus rapide : 00060 00LQ1 003A4 31GH1.

Guillaume GETE (on peut dire qu'il en jette !)

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

Au niveau 1-2, quand vous [illegible] son, faites un triple saut [illegible] vous aurez un cœur. [illegible] tez du tunnel et arrivez [illegible] mouvantes, [illegible] nières pour [illegible]
Au niveau 2-[illegible] si vous [illegible] une [illegible] lancez [illegible]
[illegible]

TRUCS en VRAC

Guillaume (devinez qui ?) GETE

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

Pour vaincre le super ordinateur, il faut utiliser deux fois la bombe quand le cerveau apparaît.
Pour vaincre le robot, il faut utiliser deux fois Mijin, puis achevez-le aux shurikens.
Le super-héros lui, se bat en utilisant d'abord le sort Mijin pour faire disparaître Spider-man. Ensuite frappez en seconde forme avec Kurin ou avec le triple saut plus les shurikens.

Mathieu ROSTAING

MEGADRIVE
JOHN MADDEN FOOTBALL

CJR

MEGADRIVE
MICKEY MOUSE

Au deuxième stage du monde des jouets, à l'étage où se trouve la porte Exit, il y a deux sacs de projectiles. Prenez le 1er puis le 2e. Partez et revenez les prendre. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez. Vous aurez 1000 points par sac, ce qui vous permettra de gagner des vies. Attention ! Pour avoir 1000 points par sac, il faut déjà avoir 30 projectiles.

MEGADRIVE
SHADOW DANCER

Utilisez la magie pour repérer les vies supplémentaires aux endroits indiqués.
Ensuite vous n'en aurez plus besoin pour les prendre
Niveau 2-1 . au dernier niveau inférieur du pont (2up).
Niveau 2-2 : sur la deuxième caisse du wagon après le power-up (1up).
Niveau 3-1 · au troisième étage, tout à droite devant le trou (2up).
Niveau 4-1 . devant le sixième ninja au revolver (1up).
Niveau 4-2 . en prenant le 3e otage, allez vers la pierre après la magie (1up).
Room 2 : l'otage vous donnera un 1up
Room 3 : mettre la magie là où il y a l'otage (1up).
Room 5 · devant la porte Exit (2up).

TRUCS en VRAC

Jérôme LEBLANC (Ah dit donc !)

MEGADRIVE
SHADOW DANCER

À la page de présentation, pressez A, B, C et Start pour le menu d'option.

MEGADRIVE
ICE HOCKEY (NON VÉRIFIÉ)
Voici les codes de deux finales :
USA - URSS : G77JH232FVNT4SRS
URSS - Islande : G77H50226K9VHWDPO

MEGADRIVE
SUPER HANG ON

Pour un parcours secret, au titre appuyez sur A et sans relâcher sur Start.

L'Illustre Homme Inconnu

MEGADRIVE
GOLDEN AXE II
Pour avoir plus de potions et pour bien avancer dans le jeu, il suffit de frapper les sorciers qu'une fois en sautant ou en courant. Cela vous donne plus de potions qu'en les tuant autrement.

Erkan YILMAZ

MEGADRIVE
GHOULS'N GHOSTS

Voici comment vaincre les boss :
Niveau 1 : si vous possédez l'armure d'or et la lance, invoquez le super pouvoir ensuite mettez-vous sous sa tête et libérez le pouvoir lorsqu'il baissera sa tête. Si vous avez perdu votre armure, reculez-vous le plus possible en lui tirant dessus.
Niveau 2 : restez bien au milieu de l'écran et tirez-lui dessus lorsqu'il atterrit.
Niveau 3 : allez le plus à gauche possible et tirez-lui dessus.
Niveau 4 : il faut faire exploser ses cinq cœurs. Placez Arthur sur les bords et tirez sur les cœurs en position accroupie.
Niveau 5 : essayez d'avoir les dagues, canardez-le, ensuite lorsqu'il se transforme en essaim, courez vous placer dans la direction opposée. Il faut répéter l'action 7 ou 8 fois.

Xavier AUGEREAU

MEGADRIVE
GYNOUG
Si vous sélectionnez Option, ensuite que vous vous mettiez sur Contrôle et que vous appuyez 10 à 15 secondes sur A sans relâcher, alors vous verrez apparaître le Select Stage.

MEGADRIVE
LAKERS VS CELTICS
Voici le code du 7 match de la finale : SVZ RJT S36 MGK SV6 HGK SZL CJT.

TRUCS en VRAC

Damien TOURBEZ

MEGADRIVE
SPACE HARRIER II
Lorsque le titre s'affiche, pressez A et vous obtiendrez un écran d'option. Lorsque le nom du stage apparaît, utilisez la croix de direction pour choisir votre stage.

Christophe ROUSSEAU (l'enfant sauvage)

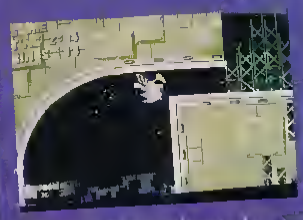
MEGADRIVE
QUACKSHOT
Si vous voulez vous débarasser rapidement du Duck Dracula, utilisez les pop corn quand il ouvre sa cape. Cela détruira les chauves-souris et ça le touchera en même temps.

Nicolas MAGNIFICAT (dit le Superbe)

MASTER SYSTEM
WORLD CUP ITALIA '90
Pour les corners, changez votre joueur de direction, tirez, tournez la flèche de l'autre joueur vers le but, tirez et... BUT !

Et encore l'Ex-aime inconnu.

MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG



Au niveau 1-2, allez vers le bas à droite, puis traverserez une série de pics. Plus loin, il y a un ressort rouge, vous le prenez et il vous amène directement sur une vie et une centaine d'anneaux.
Au niveau 2-1, juste après la première descente, il y a un bloc de couleur, un peu particulièrement attendrie, qu'il faut casser à gauche, il y a 20 anneaux.
Au niveau 2-2, au-dessus du premier bassin, il y a un ressort, en prenant ce ressort, après le bassin, il y a une descente, allez en bas puis à gauche, il y a 20 anneaux. De plus, quand il y a deux pics qui se rapprochent, allez à gauche, il y a l'emblème d'or.
Dans le niveau 3-1, après la descente, il y a un [illegible], il y a des dessus et vous allez vers la droite, puis vers la gauche, et ensuite aller à droite, il y a des [illegible] anneaux. Ensuite, lorsqu'il y a des blocs qui tombent de plus en plus, descendez et prenez le ressort de droite en coinée, puis le [illegible] sur la droite. Il y a un passage secret avec 10 anneaux.
Au niveau 3-2, vers le plus haut, vers la gauche, il y a 20 anneaux et l'emblème d'or.
Dans le niveau 3-3, après les ressorts, monter sur la ligne droite et aller à droite. Il y a 10 anneaux et l'emblème d'or. Ensuite, au bloc qui bat, le prendre et aller vers la droite, ensuite, le passer les pics et le [illegible] pas le ressort rouge mais aller à droite. Il y a 10 anneaux et la [illegible].
Au niveau 3-3, sur une pente, aller de la gauche vers la droite. Il faut sauter et il y a 10 anneaux.
Au niveau 3-3, au 3d, il y a un escalier, juste après, prendre la vie, aller vers la droite pour une plus haute [illegible] et prendre [illegible] pas [illegible].
Au dernier niveau 3-3, il y a une boucle, aller dessus et monter [illegible] aller le plus haut possible à gauche, il y a un passage secret avec l'emblème d'or. Il y a une vie. Ensuite, aller le plus haut possible à droite, chercher un [illegible] et vous récupérerez 3 anneaux et l'emblème d'or.

Damien DINH (bon appétit)

MASTER SYSTEM
SONIC THE HEDGEHOG
Au monde 1-1, après les premiers pics, le premier palmier renferme une vie. Au 2-2, lorsqu'on est tout en bas et que vers la gauche il y a un mur, il faut sauter dans ce mur pour trouver une vie un peu plus loin.

TRUCS en VRAC

Erkan YIRMAZ

MASTER SYSTEM

GOLF EN AXE WARRIOR

[illegible]

Pour nous écrire :
Wonder Fra, Trucs en Vrac,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

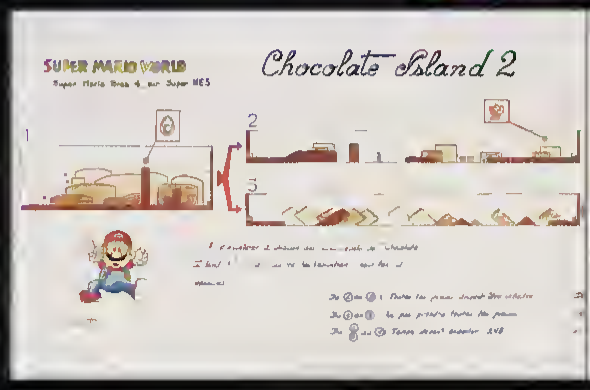
Pour les plans, adressez-les à : Crevette, Plan des Lecteurs, à la même adresse que Trucs en Vrac.

Et voilà c'est fini. Fini ? Non ! Car voici venir, non pas le temps des rires et des chants mais l'inénarrable Crevette.

LE PLAN DES LECTEURS

Je prends juste la parole pour offrir un abonnement gratuit à Ilich Dezotti d'Avignon, pour son sublime plan de Chocolate Island 2 dans Super Mario 4 (si mes souvenirs sont exacts c'est le premier plan des lecteurs sur Super NES, on attend les autres avec impatience). Bravo à toi. Continuez à nous envoyer vos plans, confectionnés avec amour, et vous aussi aurez peut-être la chance de gagner un abonnement d'un an à *Player One*.
P.S : adressez vos plans à Crevette / Plans des lecteurs, même adresse que les Trucs en Vracs.

Rubrique élaborée de mains de maître par Crevette et Wonder Fra.



GUURGHHHH!

ÇA ME REND MALADE LES GENS QUI ESSAIENT DE ME FAIRE PLAISIR!

DEF:
Mutoïd Man est très timide et réservé. Il a du mal à accepter tous les éloges qu'il reçoit actuellement. C'est le genre de choses qui le mettent complétement hors de lui.

"La bagarre explosive la plus intoxicante et la plus satisfaisante à ce jour!"

"Très probablement la frénésie d'animation la plus virulente que l'on puisse voir!"

"Brutalité stupéfiante, excitation exultante, sévére violence, la bagarre de toutes les bagarres."

Jouez-y, vous l'adorerez!

SEGA
• MEGA DRIVE •
SEGA
Master System II
SEGA
Game Gear

SUPER SMASH T.V.

Acclaim™
THE WORD ON THE STREET

Smash TV® © 1990. Licensed from and a trademark of Williams Electronics Games, Inc. All rights reserved

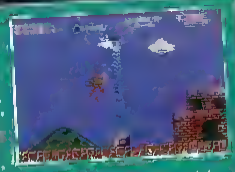
CLUB des GÉNIES

**Bienvenue à nouveau dans l'antre du Game Génie.
Je suis comblé par l'avalanche de codes que vous m'avez envoyés.
Le génie le plus talentueux sera sélectionné une fois de plus.
Lorsque vous commencez vos lettres, sachez que je suis Eddy 50 Hz
et que mon ami Sam ne s'occupe que du courrier des lecteurs.
Sur ce, que l'effusion de codes commence...**

Voici les codes de Guillaume Parrier,
de FORGES-LES-BAINS.

MARIO BROS

Ce code changera le décor du jeu. GIPPZT.
Ce code suivant fait bugger les ennemis que vous écraserez avec Mario ou Luigi. EKZVSO. Là, les tortues et autres monstres du jeu pourront traverser les murs ou voler dans le ciel. LZTTIP. Grâce à ce code, il n'y aura plus de tuyaux ni de trous. Bref, vous allez tourner en rond. IPPOTV.



Benjamin Dujardin,
de BELGIQUE.

DOUBLE DRAGON II

Ce code vous fera commencer au 8e stage.
KAUTXTAE.

DOUBLE DRAGON III

Si vous voulez plus d'énergie pour les deux joueurs.
GVEPXGGI.
Si vous voulez avoir des armes spéciales à volonté, rien de plus facile.
AAELIGPA+GZXUPUVS.

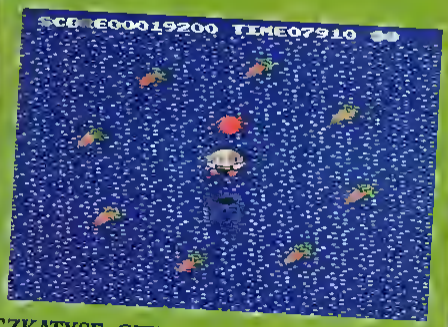
COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GÉNIES ?

Vous voulez faire partie des futurs génies du Game Génie ? Rien de plus facile, il vous suffit de nous envoyer, par courrier, les codes que vous avez découverts grâce au Game Génie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe et le meilleur gagnera un cadeau.

Maintenant, les codes de Guillaume Vérité,
de AUBORD,

KICKLE CUBICLE

Ces codes vous feront accéder à des stages inconnus ou transformés graphiquement



GZKATXSE+GZUISOSE+EAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+OAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+XAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+UAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+GAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+KAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+IAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+SAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+TAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+VAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+YAUIOPAA.
GZKATXSE+GZUISOSE+NAUIOPAA.

Et il nous signale que le personnage peut être bloqué dans certains niveaux que les codes vous donneront. Une petite surprise vous sera offerte lorsque vous serez Game over.

Le gagnant
est
Guillaume Vérité.

CLUB des GÉNIES

Eric Quarante, de MARSEILLE.
BATTLE OF OLYMPUS
Pour commencer votre aventure avec le vase de Troie et 66 olives. **TAUGYAAA**. Pour commencer avec l'Ocarina et 55 olives. **IAUGYAAA**.

Bettarel Borris, de CAUSSADE.
PROBOTECTOR

Si vous voulez commencer avec une arme autre que celle de départ quand vous êtes mort, faites ce code **GEIISZ**.

MARIO BROS
Si vous avez l'âme d'un astronaute, pour avoir la gravité lunaire lorsque Mario ne bouge plus. **YAZULG**. Ou alors en pleine course. **YAZUIG**.

Voici des codes que nous avons reçus d'un lecteur qui a oublié de mentionner qui il est et d'où il est.
TETRIS

Si vous désirez jouer à deux sur ce hit, voici un code. **ENEALYNN** Descente des blocs rapides, en force facile ou difficile. **PASAUPPE**. Compléter 30 lignes en phase B **EASEGYIZ**. Ces trois codes mis ensemble vous permettront de jouer à deux dans le mode B très rapidement.

Arnoux Jérôme,
de MARSEILLE.
WORLD CUP
Les codes qu'il nous communique vous permettront de modifier le temps de jeu. Dans l'affichage du temps, il y aura un bug, mais cela correspondra au temps voulu.

IAKTOZLE. Aux environs de 15 minutes. **ZAKTOZLE** 10 minutes. **YAKTOZLE**. 17 ou 18 minutes. **NAKTOZLE**. 23 ou 24 minutes.

Envoyer vos codes à :

CLUB DES GÉNIES, PLAYER ONE, Eddy 50 Hz
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX.
N'oubliez pas de préciser vos noms et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Alors, bonne chance et que le génie soit avec vous.

LES MEILLEURS JEUX DE PLATES-FORMES SUR 8 BITS

Non, les consoles 8 bits ne sont pas mortes ! Et pour preuve, elles possèdent encore de nombreux titres séduisants. Parmi ceux-ci, les jeux de plates-formes sont l'une des catégories les mieux représentées. Il faut dire que ce type de jeu est particulièrement adapté aux possibilités de ces machines. De Donkey Kong, qui a inauguré le genre, jusqu'à Sonic, les jeux de plates-formes ont évolué lentement mais sûrement. Il nous paraît alors opportun de vous présenter ce qui se fait de mieux en la matière, sur NES et Master System.

Dossier réalisé par Chris, Matt et Crevette.

SUPER MARIO BROS

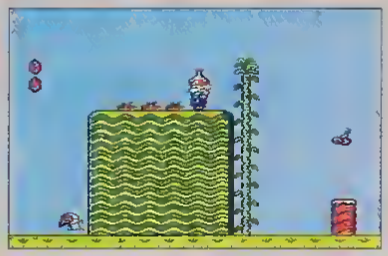
NES

10 ans plus tard, le plombier est toujours au top!

C est por Donkey Kong que tout est arrive

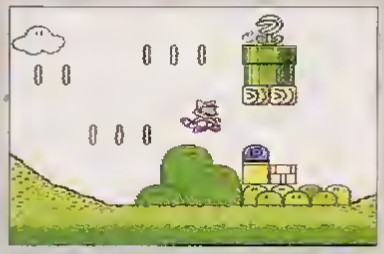
En 1982, Shigeru Miyamoto invente un petit plombier italien du nom de Mario luttant contre un énorme gorille .. Donkey Kong ! Leur terrain de jeu se composait d'une charpente de poutrelles en acier que Mario devait escalader pour sauver sa dulcinée des griffes du monstre. Le premier jeu de plates-formes de l'histoire était né. Depuis, Mario a quitté les chantiers de New York (et Donkey Kong par la même occasion) et s'éclate au côté de son frère Luigi, dans des aventures exotiques. Trois Super Mario sont sortis à ce jour sur NES. En fait, Seul le 1 et le 3 sont de vrais Super Mario, puisque Super Mario 2 est un jeu qui était sorti sous le nom de Doki Doki Panic au Japon, et qui a été transformé en Mario par Nintendo of America. Ce qui explique son caractère particulier (et aussi, qu'il est pour beaucoup, le mal-aimé de la série). Quand à Mario 3, c'est de loin le plus abouti et le plus fabuleux sur NES. Du coup, on peut se poser la question de l'avenir de cette série sur la 8 bits. Super Mario 4 ouvre l'ère de la Super Nintendo, et aucune info fiable ne laisse penser qu'un nouveau Mario puisse, un jour, revenir sur la NES.. C'est peut-être la fin d'une époque !

Super Mario Bros

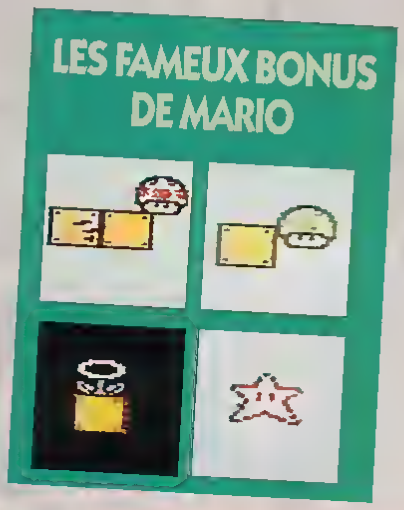

Super Mario Bros 2

LES POINTS FORTS DES SUPER MARIO

Les éléments qui ont fait de Super Mario le jeu le plus vendu au monde sont multiples. On peut, malgré tout, en dégager trois principaux: 1- la jouabilité, 2- la richesse, 3- la durée de vie. C'est un véritable bonheur de contrôler Mario. Il répond à la moindre de vos sollicitations et les commandes sont presque instinctives. Du coup, on peut se concentrer au maximum sur les milliers de petites astuces, salles secrètes et autre warp zone. De plus le nombre important de levels leur donne une durée de vie incroyable. En clair, Super Mario est, et demeure, le top ultime du jeu de plates-formes. , Logique, puisque c'était le premier du genre.


Super Mario Bros 3

Les tortues Koopos sont l'un des elements cultes de Mario



NES

MEGAMAN

Megaman n'est pas un héros aussi connu que Mario ou les Tortues Ninjas, qui se déclinent sur tous les supports possibles et imaginables. Et pourtant...

Pourtant, les joueurs eux , en parlent, et toujours en bien. Pour preuve le succès sans cesse croissant de cette série qui se porte on ne peut mieux. Jugez plutôt : en France, trois Megaman sont sortis sur NES, un quatrième est disponible en import. Cette avalanche aurait pu lasser et c'est tout le contraire qui s'est passé. Megaman est de plus en plus apprécié. La continuité a du bon...

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

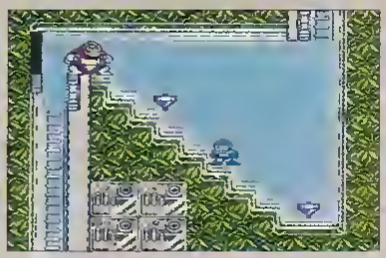
Rarement un jeu ne s'est aussi peu renouvelé au fil de ses différents épisodes. Pourtant, un nouveau Megaman est toujours un événement. Pourquoi ? Il faut déjà savoir que Megaman est une création Capcom. Capcom ! Les géants de la borne d'arcade (aux côtés de Sega, Data East, Konami, Taito, Namco) .. Capcom, à qui l'on doit le mythique et majestueux Street Fighter II. Bref, des gens qui ont tout compris au PLAISIR DU JEU... Un jeu Capcom possède normalement une jouabilité à toute épreuve, on s'y amuse dès les premières parties, il propose aussi une difficulté particulièrement bien dosée et regorge d'idées originales. La formule magique ?

MORT AU DR. WILY !

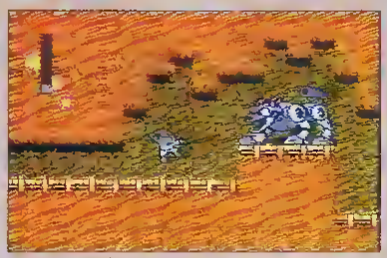
Toujours ou presque la même histoire dans Megaman. Dr. Wily revient dans chaque nouvel épisode. (Tant mieux ,car que ferait Megaman dans le cas contraire ?). À chaque fois, Megaman dégomme les robots, pique leurs pouvoirs, et va botter les fesses de leur créateur. Il est vrai que chaque nouvel épisode est plus difficile que le précédent, plus beau (le troisième brille de mille feux) et plus inventif Mais toujours dans un style très similaire Continuité, d'accord, mais dans la qualité !

PLATES-FORMES

Elles sont partout dans la série des Megaman. Plates-formes fuyantes, plates-formes glissantes, plates-formes tournantes et plates-formes en tapis-roulants . Elles sont toutes là, prêtes à accueillir les pieds de l'ennemi juré du Dr. Wily, pour le meilleur (la victoire) ou pour le pire (Game Over !)... À croire que le mot "plate-forme" n'a été inventé que pour Megaman !...

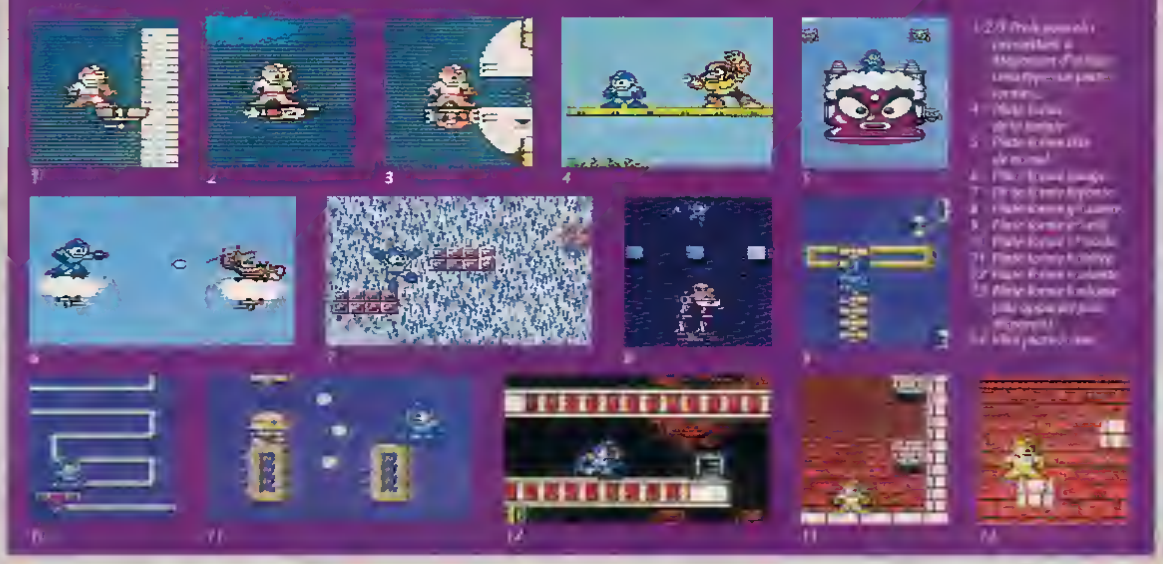


Megaman III magnifique !



MEGAMAN II des rob monstres en pagaille.

EXEMPLES DE PLATES-FORMES



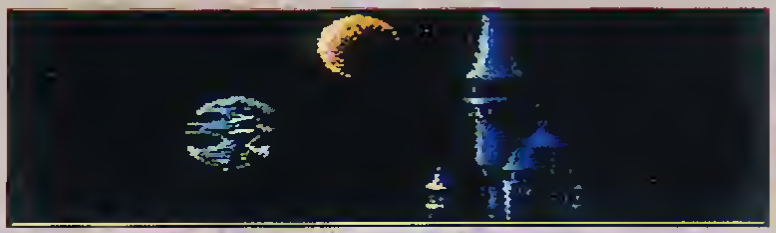
NES

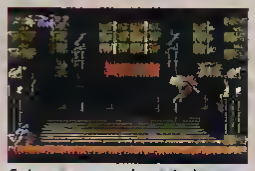
BATMAN

L'homme à la cape noire, au sourire figé, et constamment égal à lui-même, reste le sombre héros d'un des meilleurs jeux de la NES.

Le rendu de l'eau est très réussi

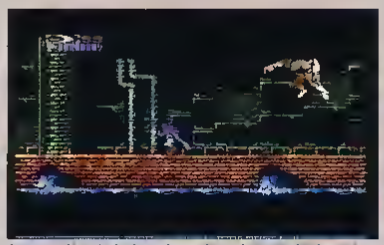
Le joker vu sur trois écrans


La silhouette de la batmobile se découpe dans la noirceur du ciel nocturne


Ce boss a au moins le mérite d'avoir forme humaine

Ce qui n'est pas le cas de celui-ci

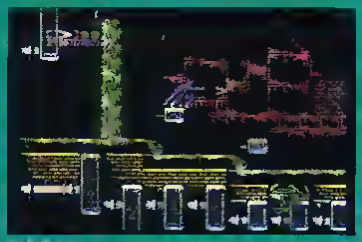
Batman réunit toutes les qualités qui en font un giga-hit. D'abord, il est beau. Les graphismes, splendides, enchantent l'œil et contribuent grandement au plaisir de jeu. Les couleurs ont été particulièrement bien choisies. C'est avec délectation que l'on peut admirer, entre autres merveilles, une cascade aux reflets irisés traverser l'écran. Et ne serait-ce que cela ? Mais non. Le reste de la réalisation est tout aussi réussi. Voyez cette silhouette féline bondir de mur en mur avec cette grâce aérienne qui fait penser que l'homme tient tout autant de l'humain que de l'oiseau. Et écoutez le bruissement discret de sa cape pendant qu'elle fend l'air. Cette figure irréelle tient décidément de l'apparition.

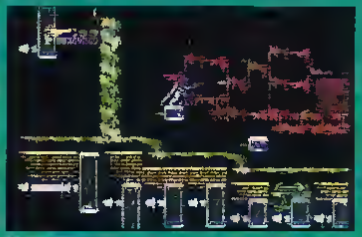

Batman déambule dans des endroits bourrés d'adversaires inquiétants

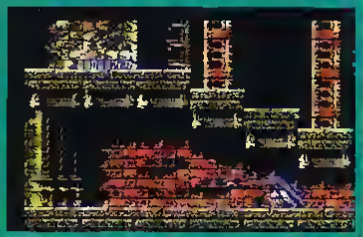
... ou de celui-là

Son fusil-harpon, son boomerang ou encore ses shurikens sont, tout autant que lui, rapides et efficaces. Et cela est diablement nécessaire pour réussir à franchir les cinq niveaux de cet excellent jeu de plates-formes où il vous faudra souvent faire preuve de jugeotte. Ajoutez à cet idyllique tableau de superbes séquences animées et une bande-son excellente, qui viennent rehausser le niveau de qualité générale du jeu. Alors, vous comprendrez que Batman, c'est du béton !

LES ARMES DE BATMAN

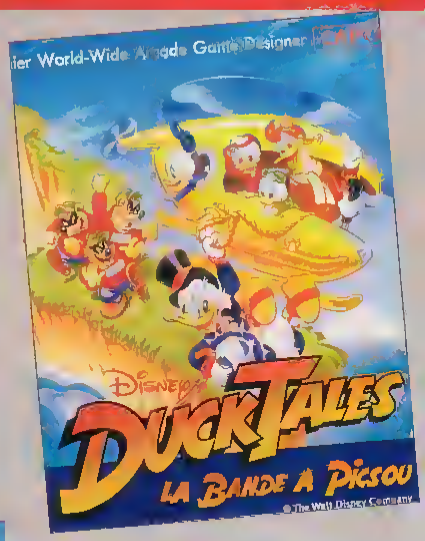






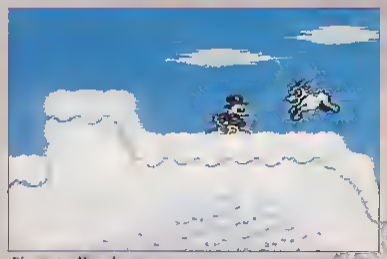
NES

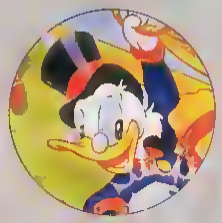
DUCK TALES



Walt Disney + Nintendo = mega-hit !

Ah que ça fait plaisir de retrouver l'oncle Picsou ! Ce vieux grigou reste, malgré tout, l'un des personnages les plus attachant du monde Disney. Il a beau être radin, tricheur et râleur, Onc'Picsou n'en est pas moins un héros à part entière, qui nous a toujours fait vivre des aventures incroyables dans des pays fabuleux. Son passage sur NES est donc une véritable bénédiction. Et il nous transporte dans un univers complètement "BD", sans pour autant sacrifier les ingrédients incontournables du bon jeu de plates-formes En clair, et c'est un paradoxe, avec Picsou sur NES, on en a pour son argent


Picsou en Himalaya

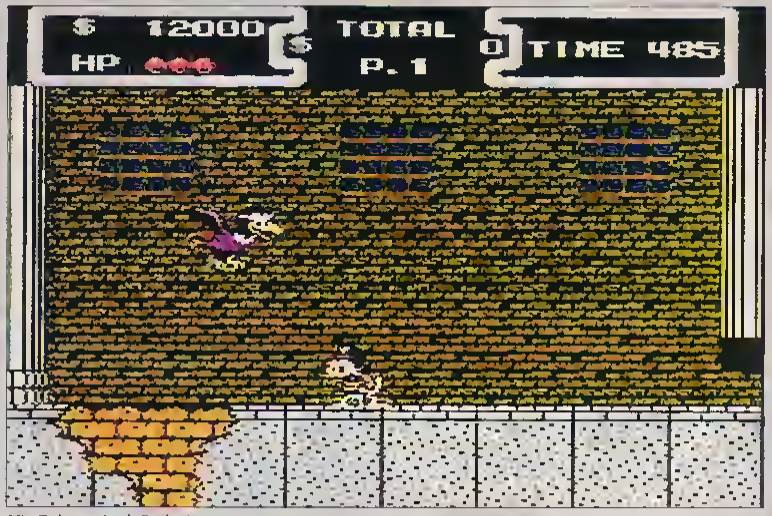


Picsou sur la lune

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Comme d'habitude, Onc'Picsou est attiré par l'odeur des sous. Il s'est mis en tête de retrouver les sept trésors cachés aux quatre coins de la planète (Transylvanie, Afrique...) et même jusque sur la Lune Son voyage commence dans son bunker de Duckburg. Il sélectionne une destination, et s'y rend pour la visiter. Pour toute arme il ne possède que sa canne. Elle lui permet de donner des coups dans des objets (à la façon d'un swing de golf) mais aussi de sauter sur la tête de ses ennemis. Il pourra, ici aussi, compter sur Donald et les Castors Junior. Il les rencontre sur son chemin, et leur donne des informations susceptibles de l'aider dans sa quête. Ce qui est très utile vu le nombre de salles secrètes et d'options cachées que l'on peut trouver dans ce jeu. Donc, cette adaptation de Picsou sur NES est une réussite, avec des graphismes assez poussés, une action riche et continue qui vous tient en haleine pendant de nombreuses heures.

Geo aide Picsou en Amazonie



Miss Tick en guise de fin de niveau

METROID

NES

Difficile de parler de plates-formes sur NES sans évoquer le mythique Metroid. Classé monument historique !

Des pirates de l'espace attaquent régulièrement les vaisseaux de commerce sillonnant le cosmos. La Fédération Galactique décide alors d'envoyer Samus Aran, un cyborg policier, dans le repaire des pirates pour détruire Metroid, une arme ultime dont les bandits s'étaient emparés à des fins malfaisantes....

SCIENCE-FICTION ET...

Comme vous le voyez, Metroid reprend les grands poncifs de la science-fiction : le policier-robot quasi indestructible, la planète peuplée de monstres démoniaques, et la galaxie devenue un immense marché commun interplanétaire. Paddle en main, vous déplacez en fait Samus dans les couloirs de la planète Zèbes en dégommant tout ce qui bouge, à la recherche d'armes plus puissantes et de monstres toujours plus nombreux et dangereux. La difficulté est bien dosée, les couloirs forment de véritables labyrinthes dans lesquels vous aurez un mal fou à vous repérer (faire un plan est fortement conseillé). Ça va vite, ça tire dans tous les sens et on se surprend à rester scotché face à ce jeu pourtant pas de prime jeunesse .

...PLATES-FORMES !

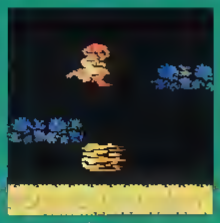
Deux grandes familles dominent les jeux de plates-formes. Les "Fun", Mario en tête, proposent des héros proches du dessin animé, qui sautent le plus souvent sur la tête de leurs adversaires dans une ambiance "bon enfant". Les "killers" eux, sont plus sérieux, plus sanglants et souvent plus futuristes. Metroid en est l'archétype. Samus n'arrête pas d'y sauter, se transforme en boule d'énergie pour traverser un étroit couloir, et dégomme un maximum d'adversaires pour récupérer de précieux points de vie. Des choses devenues aujourd'hui évidentes, mais qui l'étaient beaucoup moins lors de sa première sortie sur console NES.

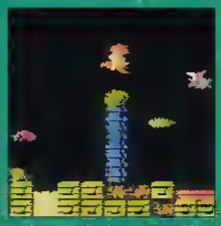
Samus en mauvaise posture...

Des centaines de pièces et des milliers de pièges

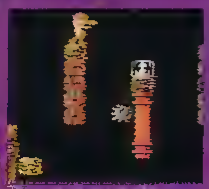
LES PLATES-FORMES

Une simple plate-forme...

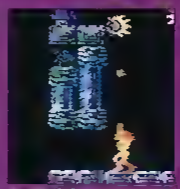

De toutes tailles...

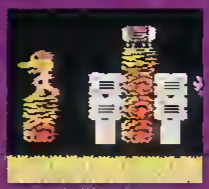

Et de toutes les formes possibles...

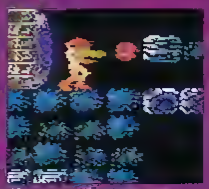
LA VIE DU SAMUS


Samus avec ses armes et des missiles...

Les plates-formes cyborg...

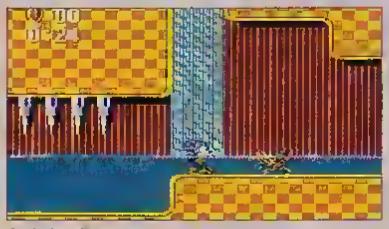

Vers le haut...


La capsule d'énergie : indispensable...

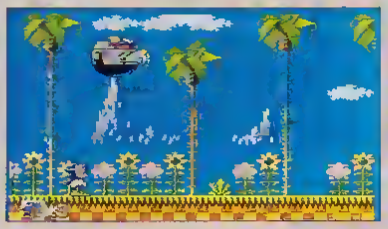

Abattre sur les [illegible] donne des points de vie...

SONIC

Le petit hérisson bleu s'est surpassé sur Master System.


Sonic dans l'eau

Contrairement à son grand-frère sur Megadrive, Sonic sur Master System est de loin le meilleur jeu de cette machine. Développé pratiquement en même temps, il n'en comporte pas moins de nombreuses différences, tout en gardant cet esprit "Sonic" si particulier.


Sonic affronte Robotnik

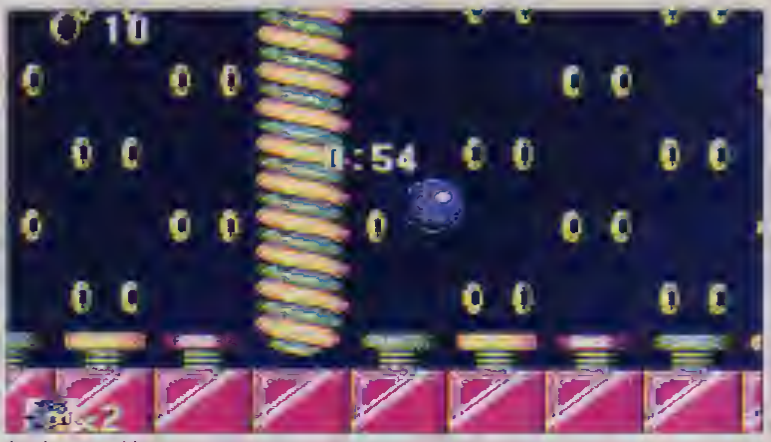
ALLEZ LE BLEU !

Sonic est un petit hérisson bleu. Pourquoi bleu ? Parce qu'il se trouvait dans le laboratoire du Docteur Robotnik lorsqu'une expérience tourna mal. Depuis, le docteur est devenu tyrannique, et il entreprend de transformer en robot tous les animaux de l'île où habite Sonic. Notre héros étant un grand sentimental, il part à la poursuite de Robotnik, pour libérer ses petits copains. Pour cela, il va se taper un tour de l'île... À toute berzingue !

C'EST DU BON !

Le principe de Sonic est simple : Il faut compléter trois levels par niveau, le plus rapidement possible, (attention, l'horloge tourne) en évitant tout contact avec les sbires de Robotnik. Et comme Sonic va très, très vite, il faut faire hyper gaffe à ne pas se cogner dans l'un deux. Au risque de perdre tous les anneaux que l'on a collectés sur le parcours. Et quand vous n'avez plus d'anneaux, vous êtes mort. Mais ce n'est pas tout, en cherchant bien, on trouve quelques passages secrets ou des bonus cachés (1Up, shield, invincibilité...). Et à la fin d'un level, vous retrouvez le Dr Robotnik, équipé de divers engins de la mort, en guise de boss de fin. Cette version Master System est vraiment extraordinaire, avec des graphismes sublimes et une jouabilité impeccable. Si vous êtes fan de jeu de plates-formes et que vous possédez une Master System, Sonic vous est indispensable.

Sonic fait le poids !



L'un des stages spéciaux.

MICKEY

MASTER SYSTEM

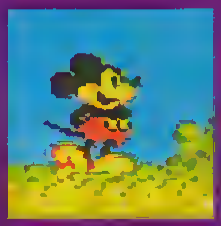
THE CASTLE OF ILLUSION

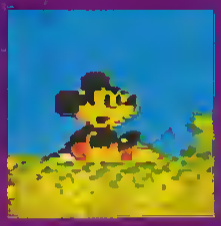
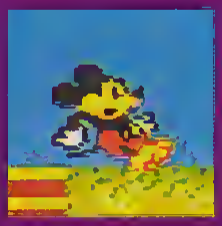
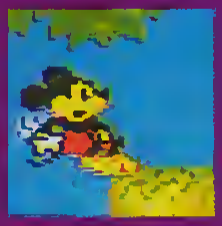
Le monde de Disney se devait de faire une entrée fracassante dans le monde des jeux vidéo. Mission réussie avec Mickey.

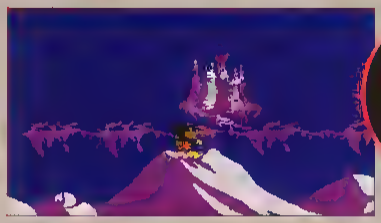
Depuis toujours, le nom Disney et le mot qualité sont difficilement dissociables. Les héros du regretté Walt Disney n'ont-ils pas enchanté des générations de jeunes, que ce soit par l'intermédiaire de la bande dessinée, du cinéma, de la télé ou actuellement par les consoles de jeux ? Vive le progrès !

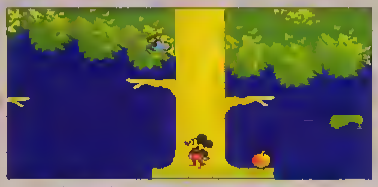
Cette fois, Mickey doit partir au secours de sa Minnie bien-aimée. Elle a été enlevée par l'infâme sorcière Mizrabel. Pour ce faire, notre courageuse souris devra parcourir six mondes, tous plus étranges et fascinants les uns que les autres. Et c'est là que réside la grande qualité de Castle of Illusion : le caractère hétéroclite des endroits explorés et l'aspect insolite des ennemis rencontrés. Vous avouerez qu'il n'est effectivement pas courant de se balader dans des décors constitués de gâteaux et de tablettes de chocolat ou encore d'être confronté à des troncs d'arbres ou des jouets télécommandés. Bien sûr, pour faire partie de ce dossier, ce jeu réunit d'autres qualités notamment, une réalisation parfaite. La jouabilité est exemplaire et les graphismes excellents... Bref, la totale est réunie pour vous scotcher longtemps les doigts au paddle. Le perfectionnisme va jusqu'à doter Mickey d'un nombre impressionnant d'expressions gestuelles (comme remuer les bras au bord d'un vide) qui apporte encore plus de vie à une cartouche qui en débordait déjà.

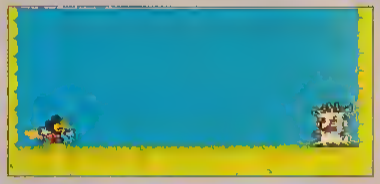
UNE PALETTE DE MOUVEMENTS IMPRESSIONNANTE

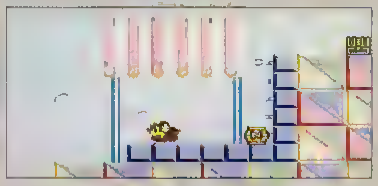


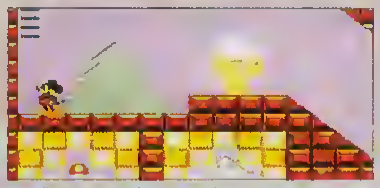

Au loin, la silhouette du chateau de la terrible sorciere se profile

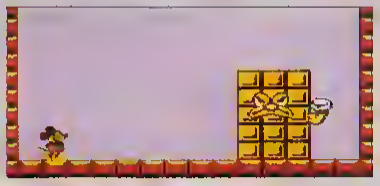

Decor sylvestre dans la foret


Plutôt hargneux le vegetal


Des bulles de savon dangereuses dans le monde des jouets

Cadeau surprise avec le pantin sauriant


De délicieux decors dans le monde de la patisserie

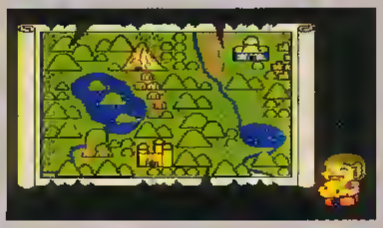

Ce boss est a croquer

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD

Alex Kidd a été créé par Sega, sur sa console, pour les possesseurs de Master System. Voici la chronique d'une naissance programmée d'un héros devenu classique.

Avant Sonic, sa nouvelle mascotte, le "grand" du jeu de plates-formes, chez Sega, s'appelait Alex Kidd. Ce petit être au vague physique animal a déjà sévi dans de nombreux épisodes sur Master (Alex Kidd in miracle world, in high-tech world, in shinobi world) et c'est encore pour le plus grand bonheur de tous.



PAR MONTS ET PAR VAUX

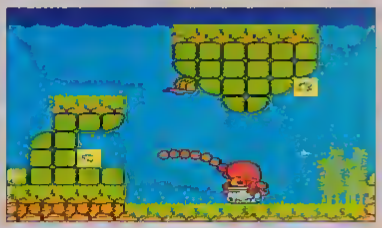
Avec Alex Kidd, Sega voulait créer une nouvelle référence dans le domaine des jeux de plates-formes. Pour cela, il fallait qu'Alex Kidd bénéficie d'une réalisation parfaite, d'une difficulté progressive et d'une maniabilité excellente. C'est le cas. Les niveaux se déroulent soit horizontalement, soit verticalement et les paysages sont variés... Bref, une pléthore d'éléments efficaces sont ici réunis.

Là où Alex Kidd fait plus, c'est au niveau des options. Vous amassez de l'argent tout au long d'un niveau et vous pouvez vous payer des objets intéressants qui vous aideront par la suite. Acheter une moto, un tir, une option ou autre vous rend invincible pour un moment. Alex Kidd se déplace la plupart du temps à pied, mais il peut aussi utiliser une moto, ou encore une sorte de petit hélico très marrant. Les moyens de locomotion, diversifiés, sont ici, une excellente trouvaille. Enfin, Alex Kidd est tout de même le seul jeu de l'histoire où il faut jouer au "pierre-caillou-feuille" pour battre certains boss. Cela méritait, quand même, d'être signalé.

Le magasin est un endroit très important

Sous l'eau, vous rencontrerez des créatures étranges

En effet, c'est là que vous effectuez des achats qui s'avéreront très utiles pour la suite

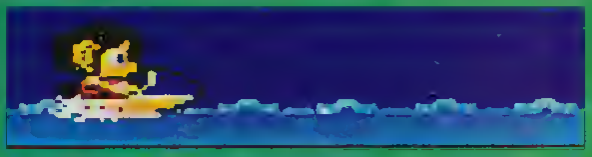

et très dangereuses

L'archétype du vieux sage a toujours exercé un sentiment de respect dans l'inconscient collectif

LES MOYENS DE LOCOMOTION D'ALEX

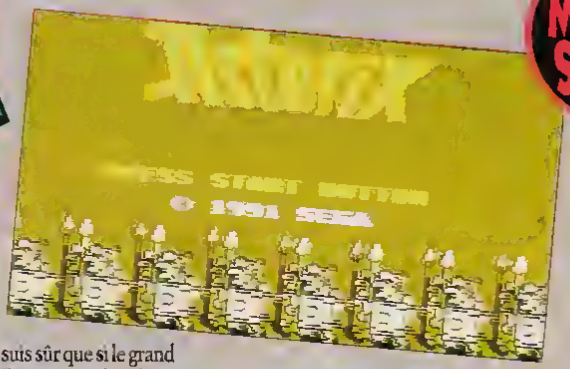
En hélico (pédale dur, Alex !).

Classieuse la moto !


Il fend les flots

ASTERIX

MASTER SYSTEM



Tiens, un héros français ! C'est rare et ça mérite d'être souligné... Surtout lorsque le jeu est une réussite...

Astérix, tout le monde connaît. Du moins en France, même si ses aventures connaissent un grand succès dans pas mal de pays du monde. Après vous avoir rappelé que ce personnage a été créé par un grand maître du scénario dénommé Goscinny, aujourd'hui disparu, aidé du dessinateur Uderzo, je passe directement au jeu... et à ses plates-formes.

CHOISIR SON PERSONNAGE

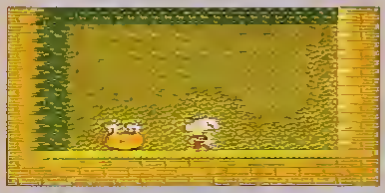
D'entrée, vous avez le choix. Soit vous jouez le petit gaulois, Astérix pour ne pas le nommer, grand pro du coup de poing géant et du lancement de fioles explosives, ou bien vous êtes son compère Obelix. Pour le gros (qui a dit gros ?) vendeur de menhirs, ce n'est pas compliqué, il frappe sur tout ce qui bouge, détruisant d'un même coup de fesse, murs de pierres ou romains camouflés en arbres. .

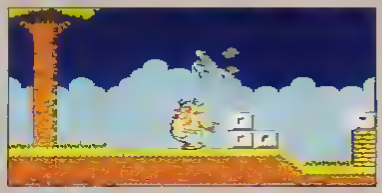
QUAND PLATE-FORMIX RIME AVEC PIÉGIX

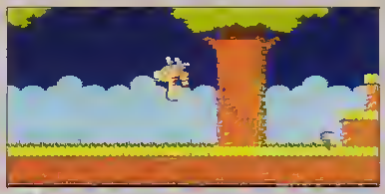
Même si les Romains sont tout aussi nombreux (et à peine plus dangereux) que dans la BD, les pièges et passages secrets fourmillent dans Astérix sur Master System. Et la plupart mettent en scène des plates-formes de taille et de fonction différentes. Ici, en tombant dans un puits, vous tomberez sur une plate-forme vous entraînant directement aux Enfers gaulois. Là, vous devrez faire un petit tour sur une plate-forme mouvante tout en vous frayant un passage dans des murs de pierre ou en sautant régulièrement pour éviter une cheminée...

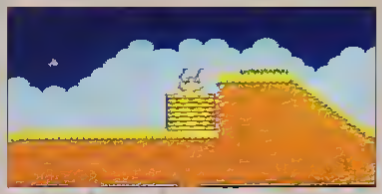
ILS SONT FOUS CES ROMAINS !

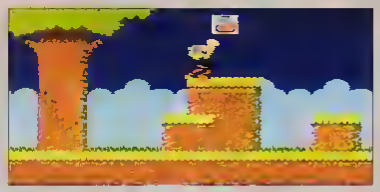
Les graphismes sont excellents et restent fidèles à l'esprit de la BD, on a droit a une bonne animation et à une ergonomie sans faille. Et le jeu est loin d'être évident, ce qui lui confère une bonne durée de vie. Bref, ce plate-forme fourmillant de gags méritait sa place aux côtés des Sonic et autres Alex Kidd. D'autant plus qu'Astérix est sorti, toutes consoles confondues, uniquement sur cette bonne vieille Master. Je suis sûr que si le grand Goscinny vivait encore, il aurait été fier de ce jeu, et se serait même mis aux jeux vidéo.


Le premier Boss est un sanglier. Préparez-le pour le banquet


Obélix en action


Astérix en action


Astérix aspiré dans le puits.


Astérix prend les fioles et pourra ainsi faire exploser les blocs

PLATES-FORMES GAULOISES

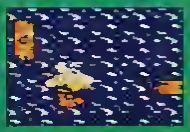
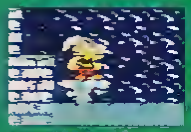


Plate-forme mouvante (baisse la tête Astérix !)


Aqua-plate-forme (faites la apparaître en jetant une fiole dans l'eau)

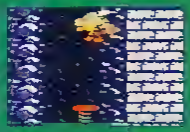


Plate-forme ressort

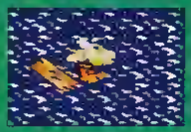


Plate-forme tournoyante (attention à la chute)

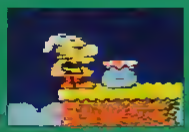


Plate-forme sur laquelle repose une option

MASTER SYSTEM

WONDER BOY

L'histoire d'un petit homme des bois devenu une figure légendaire.

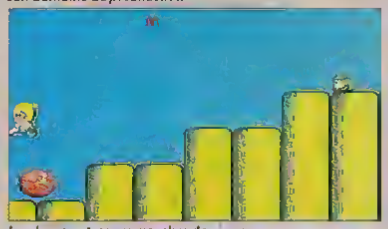
Il y a des noms comme ça. Ils résonnent de profondes implications et font dresser l'oreille de l'homme averti. À l'instar d'Alex Kidd ou de Shinobi, le nom de Wonder Boy est extrêmement célèbre dans le monde des jeux Sega. Normal. Qui pourrait résister à ce petit homme, tout mimi, avec son seul pagne pour vêtement ?

RIEN D'EXTRAORDINAIRE ?

Pourtant, lorsqu'on découvre aujourd'hui le premier Wonder Boy, on se dit : "Ouais, pas mal ! Mais bon, y'a rien de particulièrement génial". Erreur. À la date de sa sortie, WonderBoy était vraiment géantissime. Adapté du jeu d'arcade, qui a fait de nombreux adeptes, il réunit tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu de plates-formes : des bonus (hache, skate...), des malus (eh, eh !), des bonus-stages, une bonne jouabilité et surtout, des niveaux de jeu vicieusement pensés. Ses plates-formes s'effondrent ou sont disposées de façon telle, que la première fois que vous arrivez, vous avez une (mal) chance sur deux d'y rester. Non, il n'y a vraiment rien à dire. Wonder Boy reste un classique indémodable.

Parmi les productions qui suivirent, il faut souligner le net penchant de Wonder Boy III pour le côté aventure. Le sylvestre gamin élargit ses horizons ludiques, et ce, toujours avec le même succès. Ce n'est pas pour rien que Wonder Boy a été repris, sous le nom d'Adventure Island, sur les consoles NEC et Nintendo.

Les decors que traverse Wonder Boy sont varies Ici la foret, son domaine de predilection

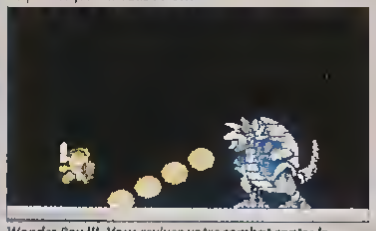

Lo, de gigantesques marches de pierre

Sombre décor hante par d inquietantes statues

Il marche sur un nuage

La fee vous rend invincible

Le skate est utile car il vous preserve d un coup Mais vous ne pouvez jamais vous arrêter


Wonder Boy III Vous revivez votre combat contre le dragon Mêka

UNE MONSTRUEUSE GALERIE DE PORTRAITS

Nouveau. Pour SUPER NINTENDO Super Nintendo Entertainment System

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculéenne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants Tous les amateurs du genre pourront vraiment se ‹dépenser› lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

PLAYER ONE

On ne peut que s'extasier Castlevania IV est tellement beau et si agréable à jouer que les niveaux vous tiennent en haleine un sacré bout de temps On ne peut que dire bravo à Konami

GLOBAL 95%

Player ONE

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Systeme Super Nintendo Entertainment System

Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:

KONAMI
La passion des jeux

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:

Tout le monde ne parle que de lui, tout le monde l'attendait, tout le monde est sous le coup de la folie... Street Fighter II est là !

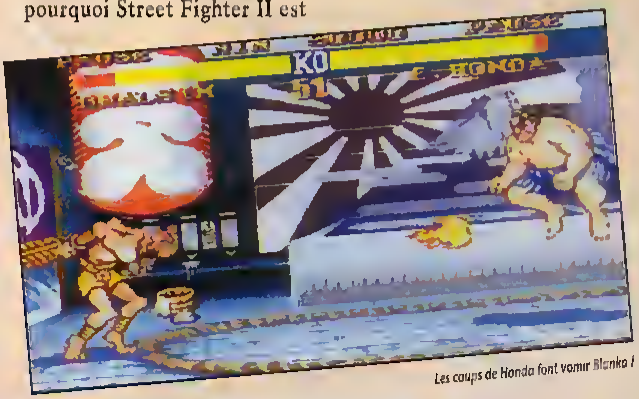
Voici quelques années, Capcom a sorti Street Fighter sur borne d'arcade. Rien de bien inhabituel Il s'agissait d'un jeu de baston, pas mal, mais sans plus. Petit succès d'estime auprès des passionnés, la borne passera totalement inaperçue aux yeux du grand public. La borne finit par disparaître comme elle était venue (sauf dans quelques salles anglaises). Puis en 1991, fort d'une belle réussite avec un Final Fight attirant, Capcom lance Street Fighter II... L'éditeur japonais entrait dans la légende!

VOUS ME RECONNAISSEZ ?

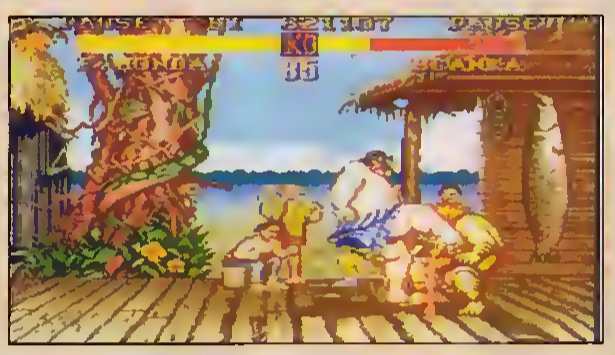
Il est bien difficile d'expliquer pourquoi Street Fighter II est devenu en si peu de temps un phénomène aussi universel Aux quatre coins de la planète, SF II est devenu LE jeu par excellence, considéré à juste titre comme le jeu de baston le plus fabuleux qui soit. On peut néanmoins apporter quelques éléments de réponse, en analysant les points forts de ce titre monstrueux...

TIENS, PREND ÇA DANS LA TÊTE !

Street Fighter II, c'est l'histoire d'un immense championnat de kick boxing Les huit meilleurs combattants du monde se sont donné rendez-vous pour élire celui qui aura la chance (!) d'affronter les quatre Boss les plus forts de la terre. Ce qui est fabuleux, c'est que vous allez pouvoir choisir parmi ces huit combattants, celui qui vous représentera. Et comme chacun possède ses propres coups et pouvoirs magiques, cela offre une variété de coups assez incroyable.



Les coups de Honda font vomir Blanka !



Dhalsim envoie son Yoga Flame (pouvoir magique) contre Honda

ON SE FAIT UN PETIT CAPRICE TOUS LES DEUX ?

Street Fighter II peut se jouer de deux façons différentes : seul ou à deux. Dans le premier cas, vous allez vivre cela comme une véritable aventure, et affronter un à un les sept autres combattants. Si vous réussissez à les éliminer tous, vous affronterez alors, les quatre boss (Balrog, Vega, Sagat et Bison). Ce n'est que lorsque Bison aura mis pied à terre que vous aurez terminé le jeu. Avant de commencer, un petit voyage par le menu d'options permet d'ajuster le niveau de difficulté. Ce n'est qu'à partir du niveau 6 que vous verrez les génériques de fin. En mode "2 joueurs", chacun prend le combattant qu'il désire, choisit son taux de résistance aux coups (cela permet d'équilibrer un combat quand l'un des joueurs est meilleur que l'autre), et définit le lieu du combat Après, on rentre dans l'arène...

PLUIE DE COUPS

Dès qu'on rentre dans le combat, on remarque tout de suite les deux barres d'énergie qui renseignent sur l'état physique de l'adversaire. On remarque aussi que le temps est limité (mais on peut mettre du temps illimité par le menu d'options). Mais rapidement on appuie sur tous les boutons pour trouver les coups. Et là, on s'aperçoit qu'il y en a un sacré nombre Boutons de tir, bouton "L" et "R", combinaison de boutons, la manette de la Super Nintendo est utilisée à fond la caisse ! Résultat, on a en permanence plusieurs alternatives de coup quelque soit la situation de votre personnage. Et, s'il est vraiment en difficulté, vous pouvez parer les coup de l'adversaire, le temps de retrouver vos esprits

Guile joue à saute mouton avec Ryu

Les bonus stages entrecoupent les combats en mode "battle"

MAXI PRIX, MAIS IL FAIT LE MAXIMUM

Les combats de Street Fighter II ont une intensité toute particulière. Il suffit d'y toucher 30 secondes, pour que le mal soit fait. On reste des heures entières, à se mettre des beignes dans tous les sens. Coups sautés, balayages, high/middle/low kick, retournés, salto, pouvoirs magiques sont autant d'arguments en faveur de ce jeu. La jouabilité tient un grande rôle dans son succès, mais il faut aussi noter la qualité des graphismes et de la bande sonore... On se croirait vraiment sur la borne d'arcade. Dommage que le prix beaucoup trop élevé de cette cartouche, vienne un peu gâcher un si beau palmarès. ■

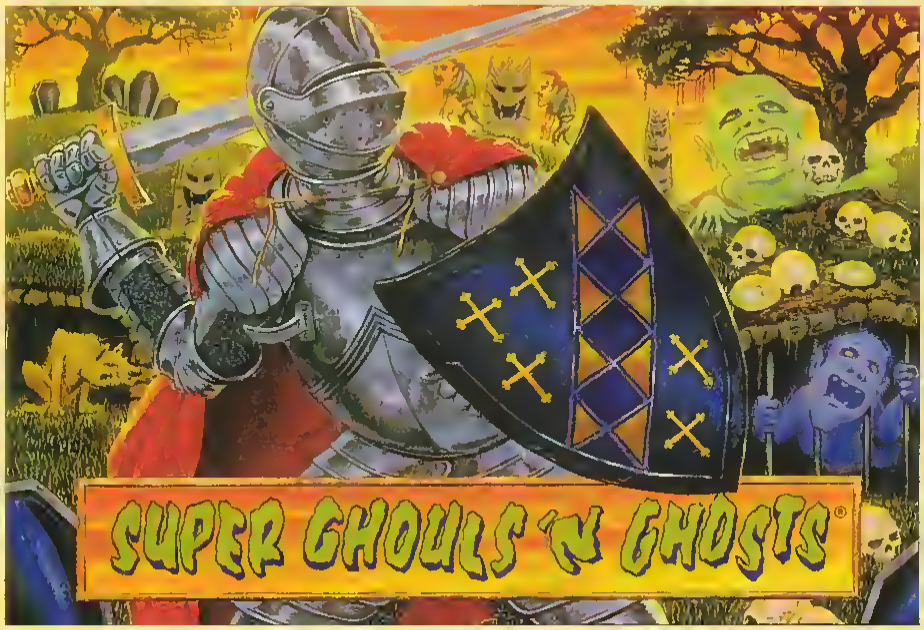
Crevette encore sous le choc!

Le fameux pouvoir magique de Guile

97%

EN RÉSUMÉ
STREET FIGHTER II

- Console : SUPER N.
- Genre : beat' em up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 99 %



L'idylle du roi Arthur et de la Super Nintendo ne pouvait déboucher que sur un somptueux mariage en son et lumière. Toutes les photos de l'heureux événement avec Iggy, journaliste mondain pour un soir.

Longue est la liste des jeux Capcom qui ont marqué les esprits de tous les joueurs de la planète : Strider, Street Fighter II, Megaman... Il en est, pourtant un, qui tient une place toute particulière dans le cœur de Wonder et dans le mien. Je parle bien sûr de la série des *Ghost'n Goblins*, jeu culte au fan club gigantesque. Car il faut bien reconnaître que le roi Arthur, le seul chevalier médiéval amateur de caleçons américains, est un des héros les plus attachants de la famille Capcom.

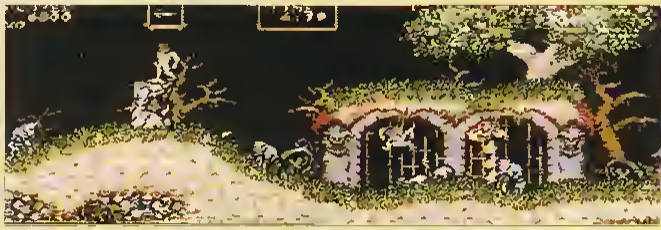
Au commencement, il y eut...Ghosts'n Goblins

TIENS, ON FRAPPE, ÇA DOIT ÊTRE L'HEURE DU RAPT

Née un beau jour de 1985 (ou quelque chose comme ça ; après tout, c'est pas écrit Encyclopédie Universalis sur mon front), cette borne d'arcade mettait pour la première fois en scène le preux Arthur, bravant mille zombies pour délivrer sa fiancée *Guenièvre*. Le jeu était si jouable, l'ambiance si unique que ce fut le carton intégral. En 1990, Ghouls'n Ghosts marque la suite des tribulations de notre bonhomme : Guenièvre avait une fois de plus donné dans le trip « Tiens, si je me faisais enlever, ce soir ? » et Arthur s'en partait défaire Méphisto, le maître des enfers. Re-carton ! Toujours sur la brèche, Capcom nous gratifie désormais d'un Super Ghouls'n Ghosts, reprenant le même principe de jeu mais proposant des niveaux complètement diffé-

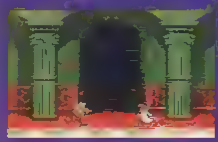
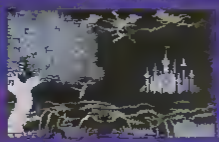
Cette fois-ci, le magicien vous transforme en bebe

Les gargouilles de Ghouls'n Ghosts sont toujours là

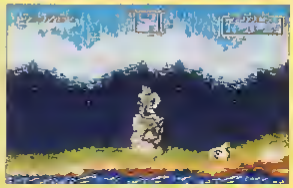


Le cimetiere habituel de Ghouls'n Ghosts a bien change Des tremblements de terre changent le relief jus Remarquez que vous avez deux chemins pour passer les monticules par dessus ou en dessous

MA QUE BELLA INTRO !

Zooms et plans cinématographiques, dès le début, Super Ghouls'n Ghosts vous en donne pour votre argent.

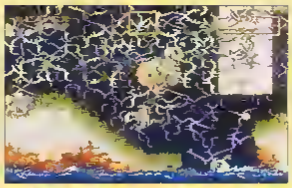


Un des grands moments du jeu : le raz de marée va détruire quasiment toute la bande de terre

rents et exploitant à fond les capacités de la Super Nintendo. Un Ghosts'n Goblins III, en quelque sorte. Et le résultat laisse... sans voix.

ARTHUR AIME LES VACANCES ORIGINALES

Pour ne pas déroger à la tradition, Guenièvre a donc une fois encore trouvé le moyen de se faire enlever (elle est très joueuse, que voulez-vous). N'écoutant que son courage et se rappelant que, après tout, c'est elle qui a embarqué les clés de la voiture, Arthur saute dans son armure du dimanche, récupère ses dagues et part à la chasse au fantôme. Après la petite promenade de santé dans le cimetière, départ immuable de tout épisode de la série, Arthur va voir du pays : la forêt de la peur, le cimetière de bateaux où il sera obligé de courir plus vite que l'eau qui recouvre ces vieux navires, les cavernes de flammes, les tours des fantômes, l'estomac de la Ghoule, les terres glacées et, bien sûr, les différentes salles du château de Sardius. *Huit niveaux de folie*, divisés en deux sous-niveaux chacun, que vous serez obligés de parcourir deux fois pour vaincre définitivement, puisque la première victoire vous permettra uniquement d'obtenir le bracelet enchanté de Guenièvre, seule arme capable de défaire Sardius.



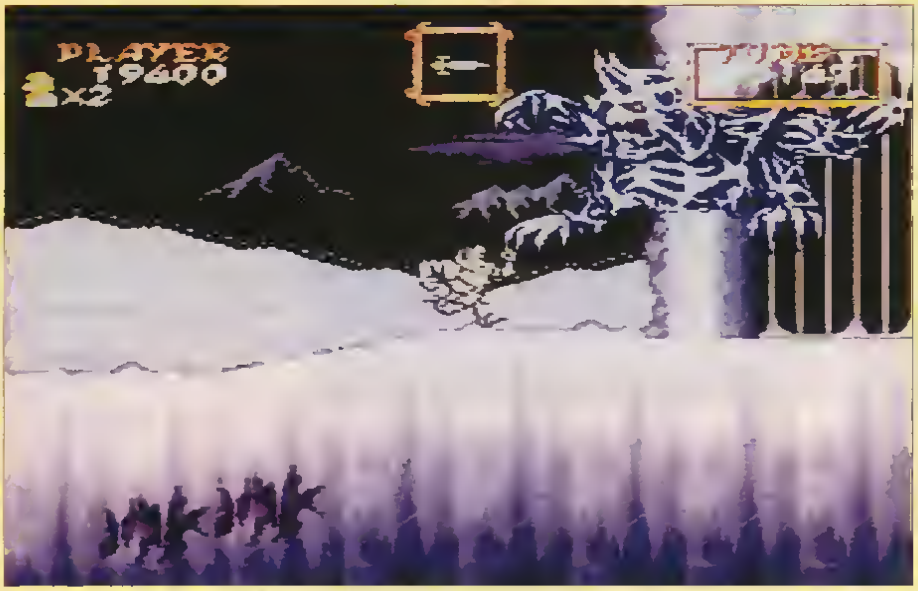
Admirez la beauté des couleurs

ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE

Globalement, l'action n'étonnera pas les amateurs de la série. Comme dans les épi-

Avec ses flocons, ses avalonches et ses effets de transparence sur la glace, le level 5 est un vrai régal

...e sous vos pieds, les zombies sortent des tombes en lévitation, des plantes carnivores lâchent des gerbes de feu



Le boss du monde de glace lance des eclairs de froid qui congelent Arthur

sodes précédents, le jeu se compose d'un cocktail de *plates-formes* et de *tirs*. Comme d'habitude, les bonus (armes, armures) mais aussi des magiciens capables de vous désarmer pendant quelques secondes se cachent au fond de coffres disséminés sur le chemin. Malgré la similitude, quelques détails ne manqueront pas d'étonner les vrais fans. Arthur perd par exemple sa possibilité de tirer vers le haut mais il gagne en échange un double-saut : hyper pratique. De même, de nouvelles armes ainsi qu'une armure magique supplémentaire et un bouclier font leur apparition, même si les petits poignards restent encore l'équipement le plus efficace. Bref, quelques nouveautés mais dosées au compte-gouttes.

PAS DE PROBLÈME, C'EST DE LA NEO-GEO (PARDON, C'EST DE LA SUPER NINTENDO)

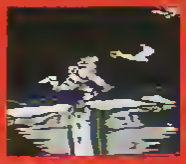
En fait, la nouveauté ne vient pas du Game Play mais de l'incroyable qualité de la réalisation. Comment vous expliquer avec de pauvres mots, la beauté exceptionnelle des graphismes, de *vraies peintures* avec des nuances de couleur incroyables, ou la subtilité des musiques qui égrènent la quête ? Comment vous décrire l'effet que font les zooms et les rotations de décors, parfaitement maîtrisés ? Comment vous décrire le plaisir que procure l'exploration de ces levels hyper variés (répéter dix mille fois le même paysage, ils connaissent pas chez Capcom) dans lesquels tous les éléments bougent ! Vous n'êtes pas prêts d'oublier les scènes d'anthologie de ce jeu : la traversée des bords de mer, avec ces raz de marée qui emportent le sol sous leurs lames, le déplacement en plates-formes dans les entrailles mouvantes du vers, les avalanches, la « croisière » en barque au milieu de vagues de 3 mètres. On en vient à se dire que si Capcom se décidait à sortir ce jeu tel quel, sous forme de borne d'arcade, ce serait le carton intégral. Pour une fois, le terme « Super » n'a pas été mis là pour extorquer quelques billets à un joueur naïf : Super Ghouls'n Ghosts est une vraie *merveille*, un point d'orgue dans la série des softs à posséder impérativement... et accessoirement la cartouche qui a fini par me faire craquer pour une Super NES. Au fait, quand le CD-Rom Nintendo arrivera enfin, si Guenièvre a envie de se faire de nouveau kidnapper, ce n'est pas forcément une mauvaise idée... ■

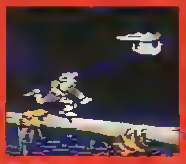
Iggy, avec l'aide
de son ami Wonder
(si, si)

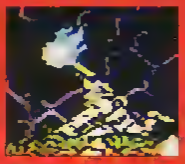
Traversee sur une espece de paroi flottante dans le ventre de la Ghaule

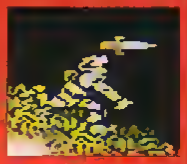
QUOI DE BEAU DANS LES COFFRES ?

Dague.








Poignard.

Flèches.

Armure de bronze.

Armure d'or.

Fantôme.

Magicien.

Qui veut de la soupe au poulet ?

Géante, la traversée en radeau, avec le ressac qui vous emmène en haut de l'écran

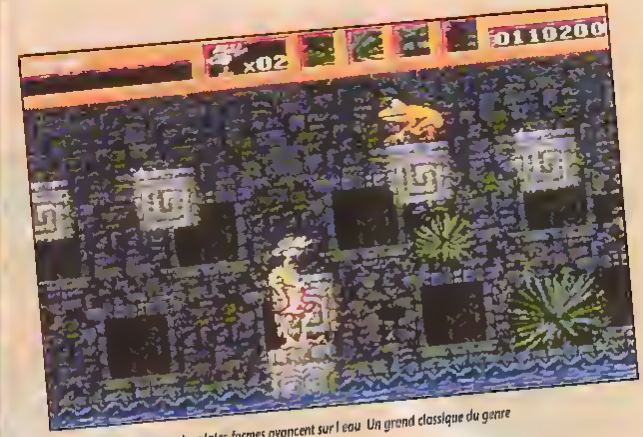
Le boss du niveau 3 utilise allègrement le zoom

95%

EN RÉSUMÉ

SUPER GHOULS'N GHOSTS

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 97 %
- Animation : 84 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : très variable (plusieurs niveaux)
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 99 %



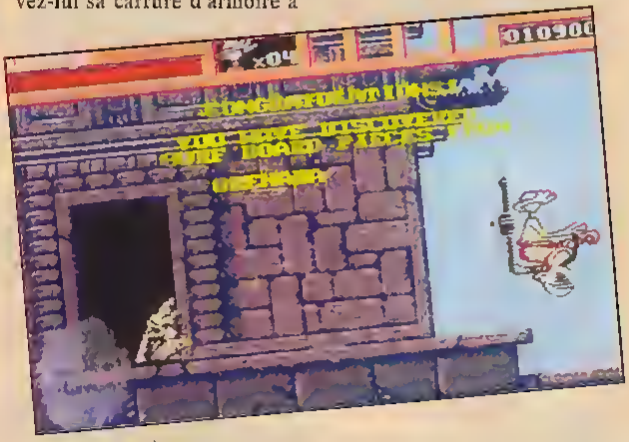
Dans le temple azteque des plates-formes avancent sur l'eau. Un grand classique du genre

Le nouveau héros de Sega porte un chapeau de paille, un skate-board et marche avec un style inimitable. Non, il ne s'agit pas de Crevette après une overdose de Coca mais de Greendog, le surfeur le plus déjanté de la Mégadrive.

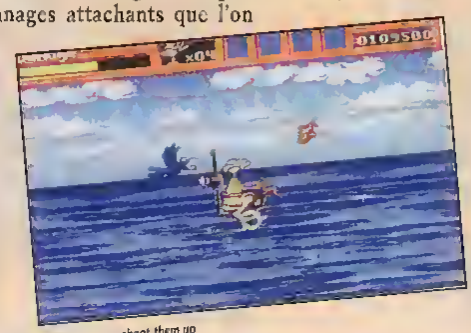
Ce n'est un secret pour personne : afin de contrer Nintendo sur son propre terrain, Sega essaie de créer une galaxie de personnages attachants que l'on identifierait à sa marque. Après Wonder Boy ou Alex Kidd, gentils mais un peu niais sur les bords, la tentative commence à se voir couronnée de succès : Sonic d'abord, Greendog ensuite, les héros du constructeur nippon commencent à avoir sacrément de la gueule. Gros plan sur le petit dernier de la famille.

FROM MIAMI TO L.A.

Prenez un surfeur de base. Vous savez, ces gros abrutis qui vous piquent toutes les nanas sur les plages du Sud-Ouest. Enlevez-lui sa carrure d'armoire à glace normande, gardez l'air niais et le niveau intellectuel proche du néant ("Où ça un communiste ?" "Mais non, Stallone, on ne t'a pas appelé"), donnez-lui une manière de se mouvoir plus proche du bonhomme en latex de Gaston Lagaffe que d'un individu normal et vous obtenez Greendog. Greendog est donc un surfeur, ou plutôt était. En effet, un beau jour, une vague le rejeta sur la plage, cassant son surf favori. Voila notre latex vivant coincé à terre avec un pendentif collé à son cou. Comme le lui explique alors une splendide blonde qui passait par là (entre parenthèse, je veux bien connaître le nom de la plage sur laquelle traînent des passantes pareilles. Merci d'écrire au journal), ce pendentif n'est



A la fin de chaque level



Petite sequence shoot them up

Après le sea, sex and sun, les souterrains glauques du métro

Petite traversée en tortue

autre que l'instrument d'un sort qui lui a été jeté. Pour rompre le charme et retrouver son instrument de détente favori, une seule solution : retrouver le trésor des aztèques.

SÉQUENCE FOLIE

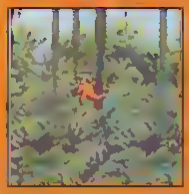
Ce scénario peu sérieux sert de prétexte au jeu de plates-formes le plus fou jamais sorti des usines Sega. Car très vite, il apparaît évident que Greendog boxe dans la catégorie délire total. Prenez les moyens de transport par exemple : quand il ne saute pas comme tout héros normal de ce genre de jeu, notre surfeur débarque dans chaque niveau en pédicoptère, une sorte d'U.L.M. à pédale, emprunte des skates ou se déplace de liane en liane, comme un tarzan du pauvre. En phase avec le ton, les ennemis prennent ici les formes les plus folles. On se retrouve donc à éviter allègrement des étoiles de mer avec lunettes de soleil, des pélicans abrutis, des poissons-lunes, des touristes et toute une floppée de créatures bizarres autant qu'étranges sorties du cerveau embrumé de saké d'on ne sait quel nippon. Que dire de Greendog, dans ses conditions, si ce n'est qu'il est aussi taré que son environnement ? Les mouvements et les attitudes de cette grande gigue, qui utilise un frisbee-boomerang comme arme, sont tellement délirants qu'on ne peut que craquer.

SÉQUENCE IDÉES

Outre son humour omniprésent, l'un des aspects les plus remarquables de Greendog provient de son incroyable richesse.

Lancez des frisbees dans la bouche des statues pour ouvrir des issues.

DES ENNEMIS FOUS, FOUS, FOUS



Le pirhana sauteur

La grenouille

Le toucan de la jungle

Le toucan des plages (????)

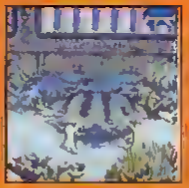
Le crabe

Le pélican

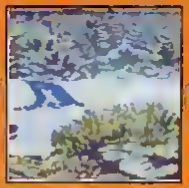
La mégère

Les touristes

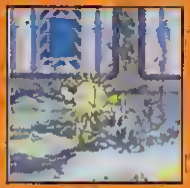
La statue aztèque



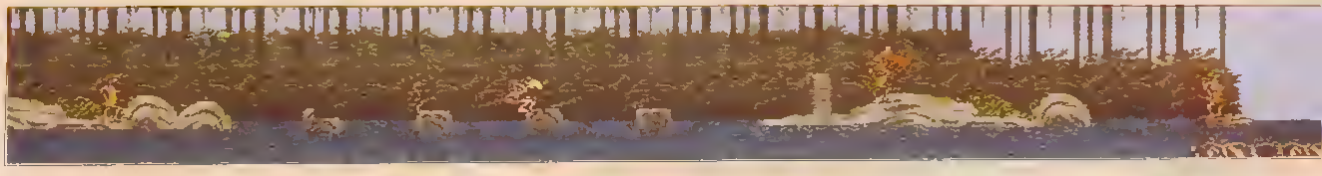
L'huître perlière.



Le requin des sables.



Le poisson.



Méfiez-vous des étoiles de mer. Elles explosent en mille morceaux mortels

Surfing in Miami (la, la, la)

Richesse du décor tout d'abord, puisque chaque niveau se décompose en plusieurs sous levels, aux paysages différents. On passe ainsi allègrement de la jungle amazonienne aux couloirs d'un métro en passant par des temples aztèques ou des plages paradisiaques. Ma séquence préférée reste toutefois celle où le surfeur de choc marche à vingt mille lieux sous les mers, le long d'une ville sous-marine en évitant de se faire boulotter par une huître, accrocher par un hameçon ou aspirer par des conduits qui vous ramènent au début du level. Géant ! Richesse des paysages, mais surtout richesse de l'action. A des séquences de plates-formes classiques viennent s'ajouter des scènes de pilotage de skate-hoard (génial !) et même une petite partie shoot-them up au début de chaque niveau. À bord du pédalcoptère, Greendog survole l'océan et tente de rejoindre la terre ferme. Son arme pour se défendre n'est autre qu'un gant de boxe monté sur un ressort. Pendant toute la partie, le joueur navigue ainsi de surprise en surprise, tombant par exemple, au beau milieu des rues de Miami, sur des pistes de skate-board, ou trouvant par hasard, à certains

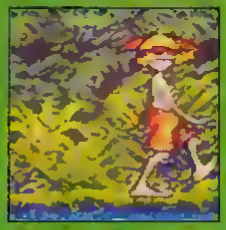
GREENDOG, LE DÉJANTE

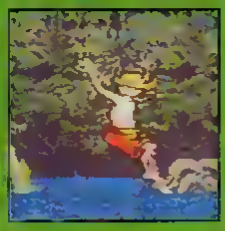
Sur son pédal copter

En plein saut

Accroupi

Lançant son frisbee

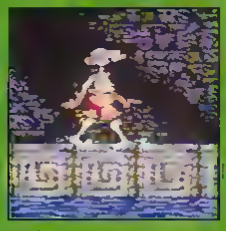

Avec son chapeau d'invulnerabilite


Atterrissant.

Sur son skate

En "planeur"

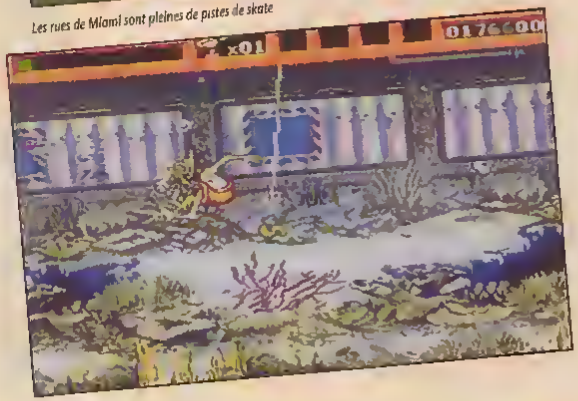
De liane en liane


Marchant

Ce petit morceau choisi du premier level (ou pour être plus précis de la première moitié du premier level) vous montre la beauté des décors. Ici, Greendog devra sauter de rocher en rocher, agripper un oiseau pour descendre les chutes puis se déplacer de liane en liane. Oui !

Vous l'avez vu jenna de Rasnay

Les rues de Miami sont pleines de pistes de skate



Gare aux hameçons

Décontracte, je te dis

endroits, le chien de Greendog qui l'accompagnera un petit bout de chemin. Pas la peine d'en rajouter, voici l'un des jeux les plus inventifs de l'année. Plusieurs bonnes idées par niveau, c'est un joli score et la meilleure garantie possible contre la lassitude. D'ailleurs, ça ne m'étonnerait pas que la plupart de ses innovations soient pompées dans l'avenir.

SÉQUENCE MUST

Quant à la réalisation, on nage dans un vrai rêve : graphismes, animations, bande sonore, tiennent plus du dessin animé que du jeu vidéo. Outre la beauté des décors et les attitudes hilarantes du personnage, qui nous ont tous laissé pantois à la rédac, le soin accordé aux petits détails dans les paysages traversés rend admiratif. J'ai même vu des inconditionnels de la Super Nintendo (non, je ne citerai pas de nom) stopper net devant l'écran et se mettre à baver sur la moquette.

Beauté, variété, humour, personnalité, il y a tout ce dont on peut rêver dans ce jeu magique. On pourra objecter que la progression de la difficulté n'est pas toujours bien dosée (des niveaux évidents suivent des niveaux difficiles) et que la durée de vie est peut-être un peu courte. Mais comment résister à la cartouche la plus fun et la plus inventive de la Mégadrive ? ■

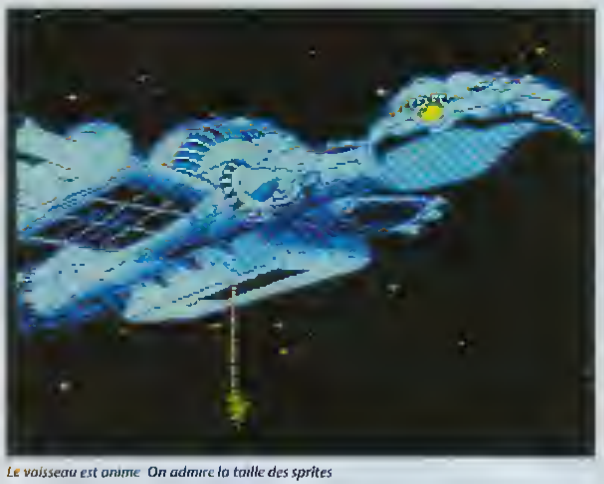
Iggy, aime bien les surfeurs malgré tout

90%

EN RÉSUMÉ

GREENDOG

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 98 %
- Animation : 94 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 71 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 95 %



Le vaisseau est animé. On admire la taille des sprites

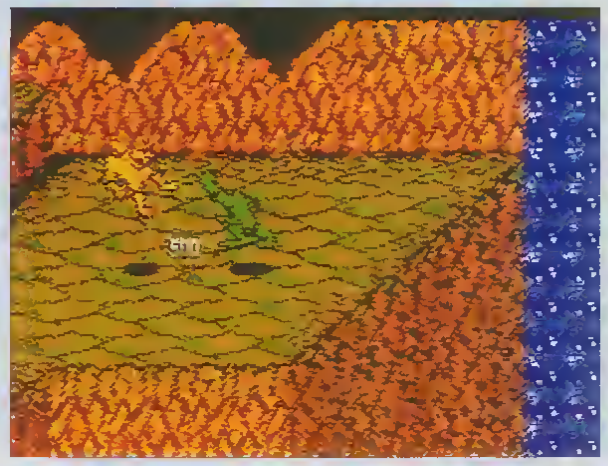
Battletoads fait partie des jeux qui ont connu, et connaissent d'ailleurs toujours, un vif succès Outre-Atlantique. Attention, les crapauds de guerre arrivent enfin en France. Evitez toute exposition de longue durée.

C'est avec une impatience non feinte que j'attendais Battletoads lorsqu'il fut enfin annoncé à la rédaction. L'idée de tester ce beat them up à la réputation légendaire me rendait un peu nerveux. Allais-je subir une grande déconvenue ou bien en prendre plein les mirettes ? Telle était la question que je me posais. Je décidai de laisser s'écouler quelques secondes durant lesquelles défila l'intro. D'un œil attentif, je retardai l'échéance qui allait me faire savoir si la légende disait vrai. En regardant l'intro, un malaise s'insinua sournoisement dans mon esprit : ces crapauds de bataille me faisaient de plus en plus penser à un remake des Tortues Ninja tant par le scénario que par l'aspect des personnages.

BATTLETURTLES OU NINJA TOADS

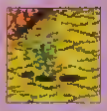
Malgré quelques points de ressemblance avec les Tortues Ninja, il faut bien reconnaître que l'intro en met plein la vue pour pas un rond (enfin, pour le prix de la cartouche). On se retrouve complètement spectateur d'une super-production hollywoodienne : le scénario est présenté en quelques séquences dans lesquelles se déplacent des sprites géants. Au cours d'une virée en amoureux, Pimple et sa compagne, la princesse Angelica ont été enlevés par la Reine des Ténèbres. Nos deux héros crapauds partent donc à leur rescousse et vont devoir se farcir douze niveaux infestés de créatures inféodées à la maléfique Reine. Avant d'affronter cette dernière, vous devrez utiliser des moto-jets sur coussin d'air, surfer entre des tourbillons et des chutes d'eau. Dans ces derniers cas, le jeu prend une allure de shoot them up dont le style est plutôt « j'évite de shooter les obstacles ». N'oublions pas qu'il s'agit avant tout d'un jeu dont la plupart des niveaux mettent en scène des séquences de baston sauvage et vraiment impitoyable.

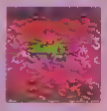
On peut se mettre à deux sur les adversaires...



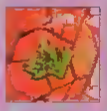
... mais aussi régler ses comptes

LES ATTITUDES ET QUELQUES ATTAQUES DES GRENOUILLES :

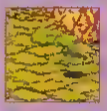

Panique

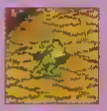

HAAAAAAAAaaaaaaa !

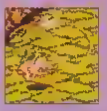
Portant un objet

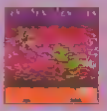

Coup de patte (admirez l effet de zoom !)

Coup de boule


Coup de poing (encore un effet de zoom)


Coup d epaule


Le dragon souffle tandis que Rash donne un coup d epée


C est ce qui s appelle se faire botter le train

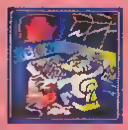
Coup des deux poings

Attaque a la boule de neige

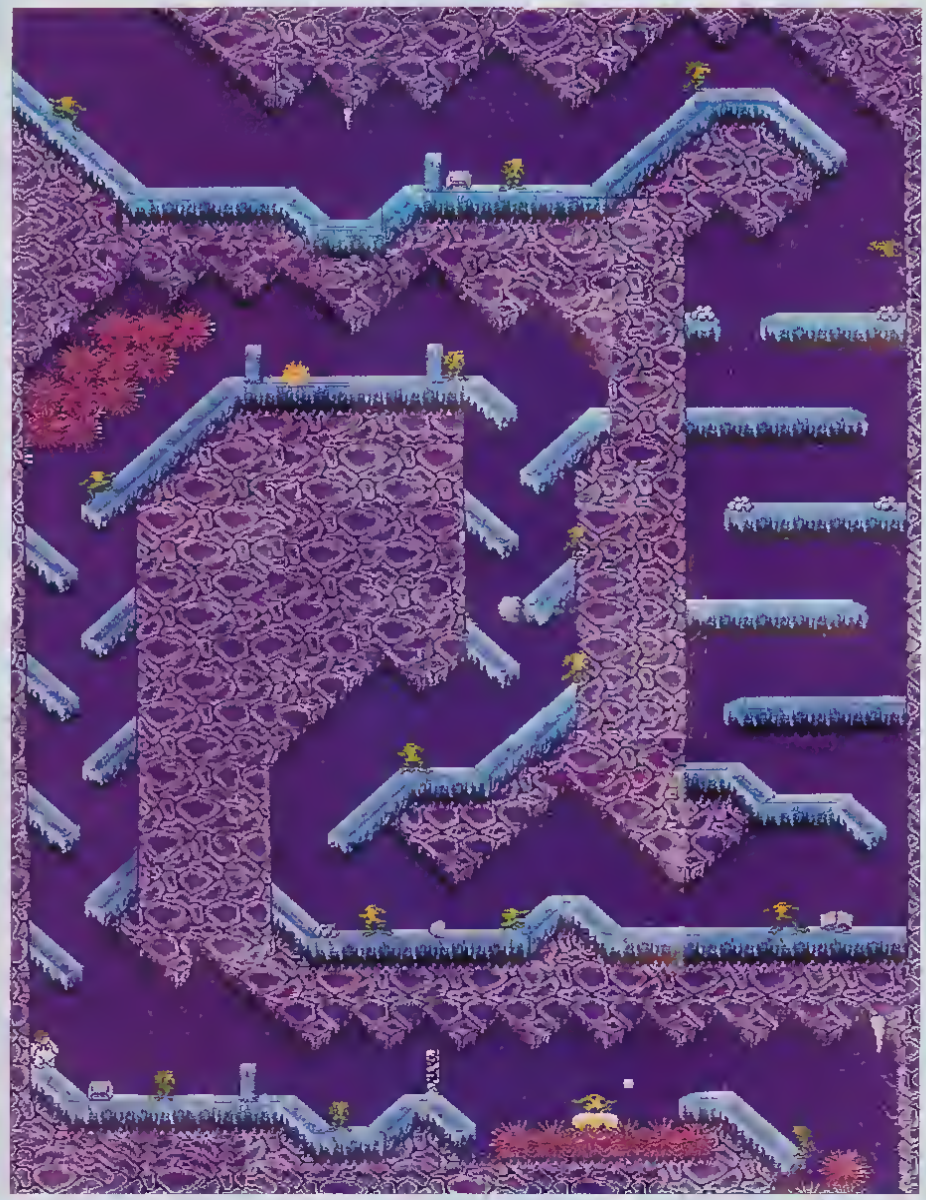
AVEC, DANS LES RÔLES PRINCIPAUX...

Les grenouilles Rash et Zitz

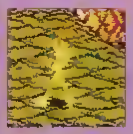
La reine des Tenebres

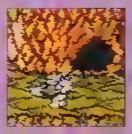

Le Professeur, l'allie des grenouilles

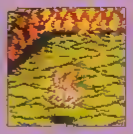
Pimple en compagnie de la princesse Angelica

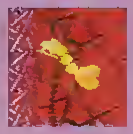

Arrivée au monde des glaces C est un intense soulagement apres la vitesse supra lumimque et les nombreux echecs du niveau precedent

ET, PAR ORDRE D'APPARITION...

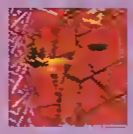

Mini-bipodes

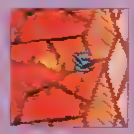

Guerrier à la hache

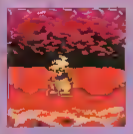

Dragon volant

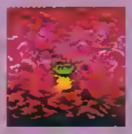

Plante carnivore

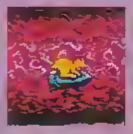
Robot volant

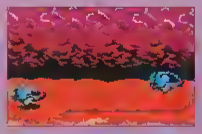

Corbeau


Barrière d'énergie

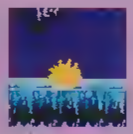

Rat boxeur

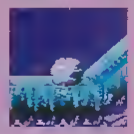

Voleur de vie


Surf volant


Jets télégudes

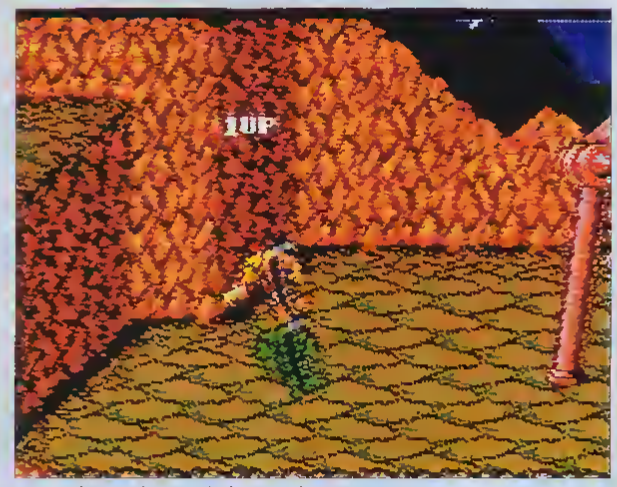
Bonhomme de neige


Hérisson des glaces


Boule de neige roulante

UN DESSIN ANIMÉ SUR NES

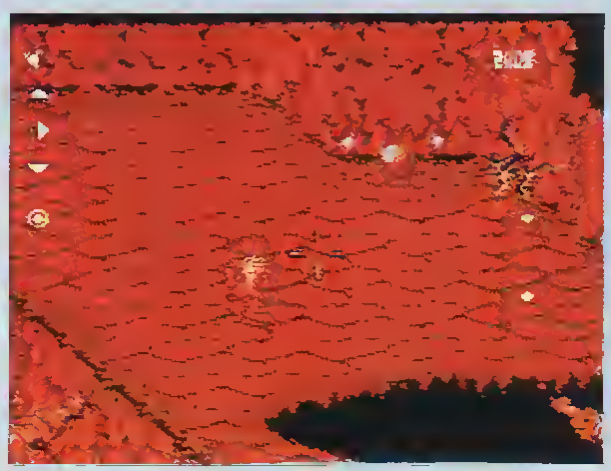
Dès le premier niveau, il saute aux yeux que la NES exploite jusqu'au dernier les composants de ses circuits intégrés. Il ne manque qu'un microprocesseur de rotation à la console pour avoir l'impression de jouer sur la Super NES. L'effet de zoom omniprésent, ajouté à l'incroyable richesse des sprites, donne vraiment l'impression d'être un héros de dessin animé. Parmi les autres points forts, soulignons quand même que Battletoads prend une tout autre dimension en mode Deux joueurs. Un véritable esprit d'équipe est exigé. Ce jeu de combat revêt cependant un caractère assez réaliste dans la mesure où il est possible de frapper un adversaire au sol, voire suivant l'humeur, son partenaire. Certaines phases de jeu se déroulent à des vitesses ahurissantes peu communes à la plupart des jeux NES et, tenez-vous bien, avec un scrolling différentiel !

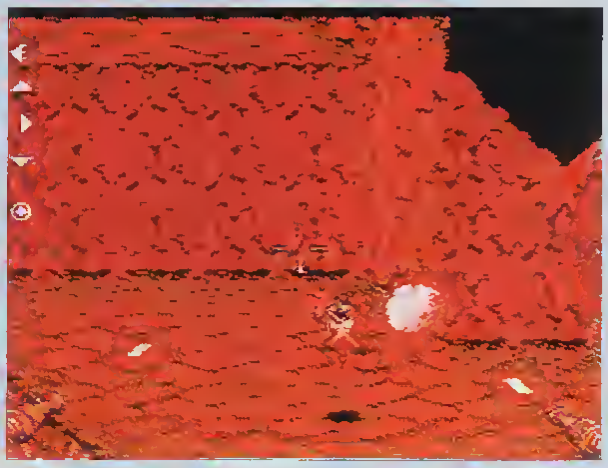


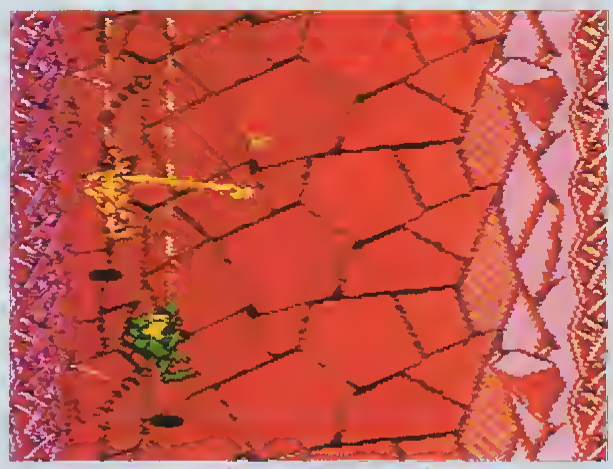
La gueule béante et les yeux exhorbités. C'est la panique.

TOUT ÇA SUR SUPER NES 8 BITS

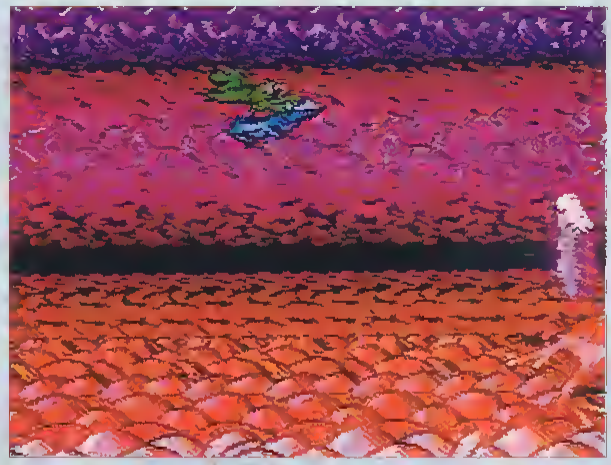
Tiens, le jour se lève. Je n'ai pas vu passer le temps. Et dire que j'ai osé douter de la légende. Ce n'est pourtant pas un hasard si Battletoads a longtemps


Une phase de jeu en 3D

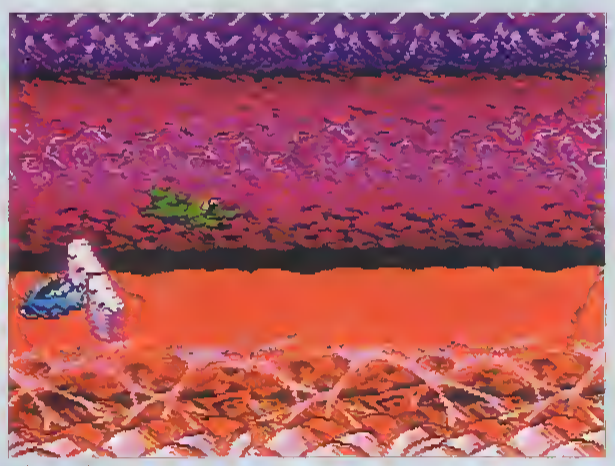

Un petit effet de zoom sur la pierre lancée par Rash



En gobant les mouches, les grenouilles peuvent récupérer la vitalité perdue.

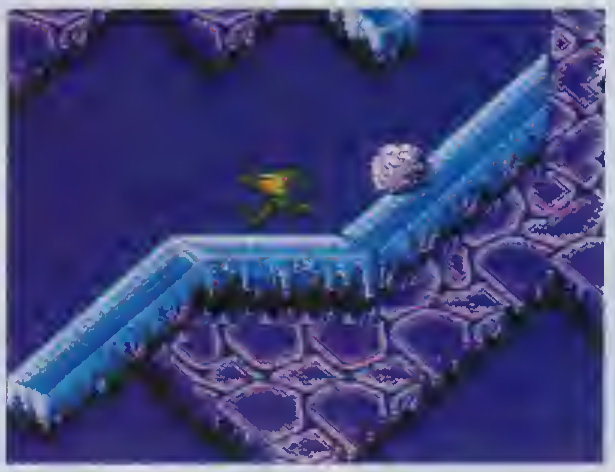


Le scooter sur coussin d'air. Dur à maîtriser.



la preuve !

Plan général des niveaux 4, 5 et 6



Côté graphismes, c'est presque du dessin animé.

été classé avec Super Mario III et Zelda II en tête des meilleures ventes aux Etats-Unis. On regrettera néanmoins que l'idée de base soit si semblable à celle des Tortues Ninja. Avec Battletoads, j'ai enfin trouvé un jeu véritablement original, drôle et surtout difficile. Dur, mais d'une durée de vie optimale, car l'ensemble est avant tout très ergonomique. Ah ! une dernière chose, il paraît que les héros de Battletoads vont être adaptés sur Super NES, je vous laisse imaginer le résultat...

Wolfen ■

93%

EN RÉSUMÉ

BATTLETOADS

- Console : NES
- Genre : beat them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 94 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %

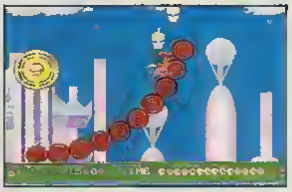
Les Ailes de Talmit

Saut sur toupes a lunettes

La chaine d esprit

A première vue, Talmit a tout pour ravir les plus jeunes d'entre vous. C'est vrai, ce jeu est mignon tout plein, varié, et facile d'accès... Mais il serait dommage de s'en tenir à cette première impression. Car Talmit est avant tout un excellent jeu de plates-formes. Explications.

Le Marvel World est un méga parc d'attraction fait de grandes roues, d'étoiles lumineuses et de ballons multicolores. Un royaume paradisiaque formé de quatre zones, le pays des Fleurs, la Prairie, le pays des Bonbons (miam !) et le monde de Glace, chacune protégée par une fée et par la princesse Wondra (Wonder Fra, on t'a reconnu !). Tout irait pour le mieux si le roi Taupe n'avait mis la main sur le royaume, les fées et la princesse Allo Talmit ?



Un petit tour en bateau le manège préféré de Pedro el Loco

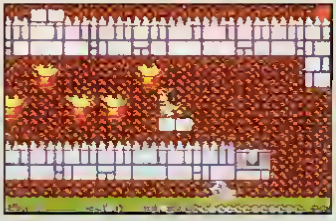
Ça tongue...

UNE MEGADRIVE À LA CHANTILLY

Chaque monde se divise en sept niveaux (six pour le dernier) tous plus mignons les uns que les autres. Le plus magnifique étant certainement le Sweet land, avec ses plates-formes éclair au chocolat ou ses maisons en pain d'épice. On en dévorerait sa Megadrive ! La difficulté est bien dosée, et plus on avance dans les niveaux, plus les passage secrets et les portes interniveaux pullulent. De quoi retourner les neurones du plus logique des cerveaux... Les combats avec les boss de fin de niveau ont, eux, plus à voir avec les jeux de réflexion (et de réflexes) qu'avec le pur jeu d'action. Ça change du gros méchant pas beau habituel

DU PUR PLATES-FORMES

Tous les ingrédients du genre sont de la partie : sauts sur la tête des adversaires, pics meurtriers, Bonus stages... L'arme favorite de Talmit est la chaîne des esprits, qui se déploie en dégom-



Le dernier chateau avant le roi Taupe

Fin du niveau 3 monde 2

Le grand huit !

Choisissez votre niveau

mant tout ce qui bouge. Les ennemis valent le coup d'œil : pirates au chapeau, cornets de glace, jeux de cartes se déployant, grenouilles à batte de base-ball, ou taupes myopes. Une nouvelle surprise à chaque pas de Talmit.

VERDICT ?

Richesse de situations, souci du détail et réalisation sans faille. Vous l'aurez compris, Talmit's Adventure, c'est du tout bon. Et il a surtout le mérite d'être un jeu familial, qui plaira aux plus jeunes et charmera les pros du paddle. De plus, un excellent système de codes permet de ne pas toujours recommencer au départ. Deux petits reproches malgré tout : le jeu à deux n'est pas du tout exploité et quelques mondes supplémentaires n'auraient pas été de trop... ■

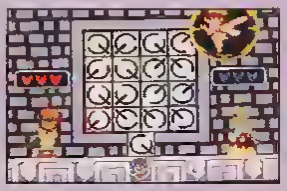
Prince Matt Murdock

Talmit s'accroche grace a la chaine d'esprits et vise la cible

LES BOSS

NIVEAU 1 : LE GRAND CONDOR
Jouez contre lui a la pierre, la feuille et les ciseaux, un jeu vieux comme le monde. Cognez si vous gagnez protégez vous si vous perdez

NIVEAU 2 : DEMON ANGE
Trouvez la pompe qui remplit le ballon du Boss et celle qui vide le votre. Le plus rapide gagne

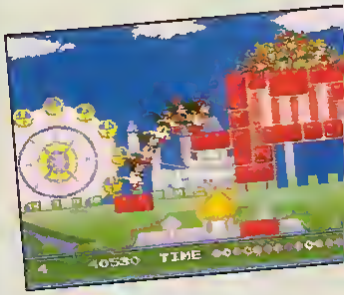


NIVEAU 3 : LA REINE A LA MODE
Une carte apparait a bas de l'ecran. A vous de la retrouver le plus vite possible sur le tableau central

NIVEAU 4 : LE ROI TAUPE
Frappez lorsque la musique s'arrete ! Un jeu enfantin, mais le roi Taupe n'aura pas dit son dernier mot.

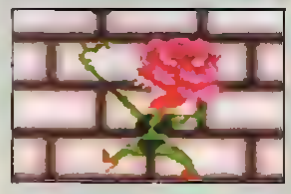
QUELQUES CONSEILS

– Attention, vous perdez un élément de la chaîne d'esprits chaque fois que vous vous en servez pour détruire un ennemi.
– Certaines portes vous ramènent dans les niveaux précédents. Ainsi, au début du niveau 4/4, vous découvrirez une porte dans le ciel qui vous téléporte carrément au niveau 1/1 !
– Freinez régulièrement dans le monde de glace... Ça glilisse !!

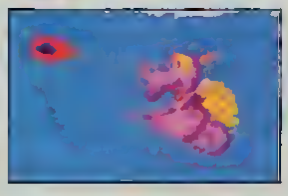


Les esprits suivent le heros de pres

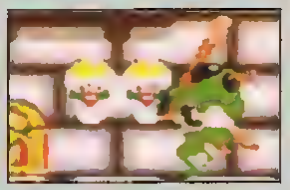
QUELQUES ENNEMIS



Rose farouche !

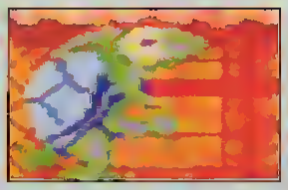


Dragon cracheur de feu



Grenouille base ball

Nuages foudroyants



Langue de tortue

Pingouins rêveurs

86%

EN RÉSUMÉ
TALMIT'S ADVENTURE

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 87 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 92 %

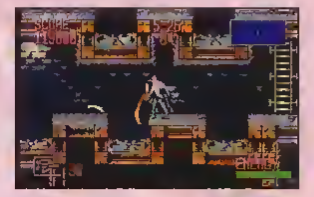
"O dénaturée et frénétique haine, arrête là ta fureur damnée : sinon, puissé-je mourir pour ne plus voir la mort !"

(Shakespeare, Richard III, acte II, scène IV).

Il est là. Il est de retour. Alien, le monste au sourire constant et diabolique refait son apparition. Une gigantesque vague d'horreur déferle sur les âmes des pauvres petits êtres humains terrifiés.

RAPPEL DES FAITS

Dans le film, le Lt Ripley (Sigourneyyyy !!!) s'écrase à bord de son vaisseau sur la planète Fiorina 161, gigantesque bagne où sont réunis nombre de criminels. L'ultime survivante de tout l'équipage, elle, est obligée en attendant des secours, de passer quelques jours dans cet inquiétant établissement. Seulement, en même temps qu'elle, un Alien a débarqué. Elle n'aura alors de cesse que l'anéantir. Voilà en gros, c'est ça l'histoire.



Tomber dans les systemes de ventilation vous coupe ht terallement les ambes

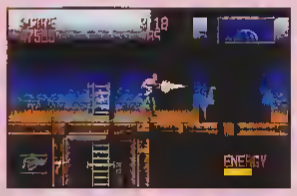
AOAPTATION LIBRE

Le jeu Alien 3 ne reprend pas vraiment le scénario du film. Il ne fait qu'utiliser ses personnages et lui emprunte sa malsaine ambiance. En effet, Ripley ici, se retrouve confrontée non pas à un, mais à une multitude d'Aliens.

Attention chute d Aliens !

Dans des décors high-tech insalubres, elle devra jouer du lance-flammes, du pistolet-mitrailleur ou de la grenade avec promptitude et dextérité pour faire voler en éclat les carcasses adipeuses des malfaisantes créatures qui se trouveront sur son chemin. Attention, ces sales bêtes sont extrêmement rapides, et elles auront tôt fait de vous bondir dessus si vous leur en laissez le temps (plus d'un quart de seconde).

La principale préoccupation de Ripley, ce sont les prisonniers. Ils sont à chaque fois disséminés un peu partout sur la surface de jeu. Et il est difficile parfois de s'y retrouver dans un tel



Plus dure sera la chute

labyrinthe. Les conduits d'aération constituent toujours une sorte de carrefour reliant différents niveaux. Ils sont donc importants et méritent d'être explorés à fond. Mais attention aux culs-de-sac. Ils vous font perdre un temps précieux, après les Aliens, votre pire ennemi, c'est bien le temps. Si vous n'effectuez pas votre mission dans les limites imparties et l'Alien qui sommeillait jusque là en votre sein vient transpercer votre douce poitrine. Déplaisante perspective.

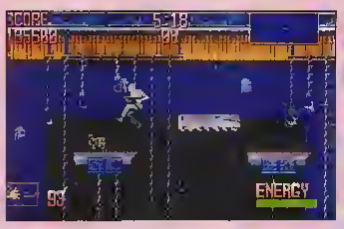
Ah, encore une dernière chose : entre certaines missions, un niveau spécial, appelé Guardian, vous attend. Le décor : une pièce. L'ennemi : un énorme Alien. Et le but ? Tirer à tout va sur la grosse bébête sans vous soucier des munitions. Elle est sacrément coriace. Une phase de jeu faite exprès pour vous détendre.

VIOLENT

Cette adaptation, libre, du film Alien 3 possède d'indéniables qualités. Les décors déga-

Le level "Guardian", avec la grosse bebete

gent une "noirceur" presque palpable, quand ils ne sont pas franchement sans équivoque (décor de boucherie). Les passages dans les conduits d'aération étriqués rendront malades les plus claustrophobes d'entre vous. Enfin, la seule vision des Aliens disparais-



Attention a la marche

sant en une gerbe de liquide acide, régalera vos petits yeux avides d'émotion. La bande-son, d'excellente qualité, n'est pas en

Dans des passages comme ceux ci, il est nécessaire d'utiliser les roquettes ou les grenades pour faire exploser les portes. Avancez par a-coups, un Alien peut toujours surgir a l'improviste.

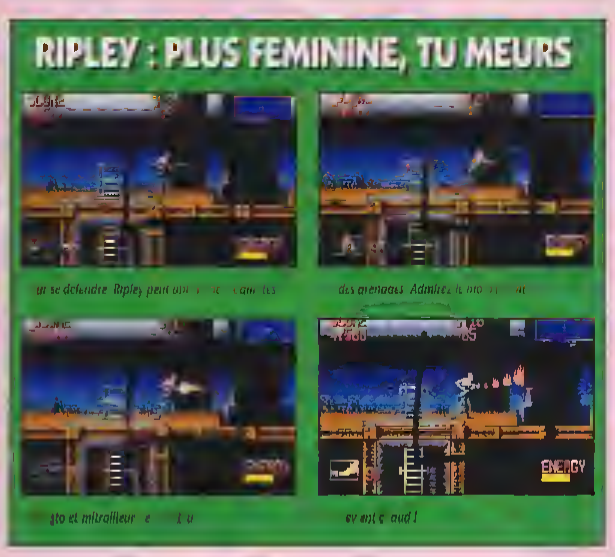
Alien roti au dejeuner

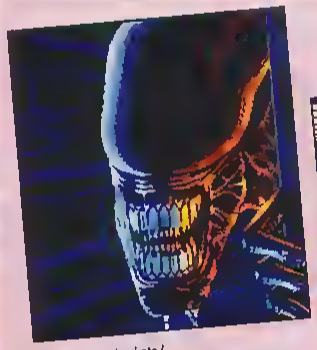
Debusquez les Aliens quels que soient les endroits ou ils se trouvent

L'affreux se fache tout rouge

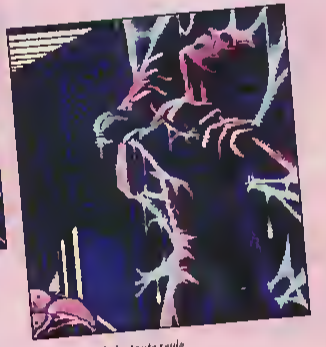
Les prisonniers sont impatients

RIPLEY : PLUS FEMININE, TU MEURS





Souris, t es sur la photo ?

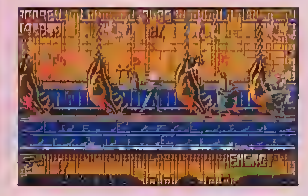


Elle a fait un bebe toute seule

reste.Et sa contribution musicale compte beaucoup pour l'ambiance bien particulière de ce jeu.

On regrettera cependant le peu de variété de situations entre chaque niveau. On tire, on délivre des prisonniers, on essaie de ne pas perdre son chemin et puis c'est tout. Bref, l'intérêt, c'est pas le nirvana. Un jeu que l'on peut apparenter sans problème à Terminator, sur la même console. A vous de voir, quoi. En tous cas, moi j'y retourne. J'ai toujours aimé les filles au crâne rasé ■

Chris, mate à mort



Il faudra etre vigilant si vous ne voulez pas que le prochain quartier de viande soit vous

77%

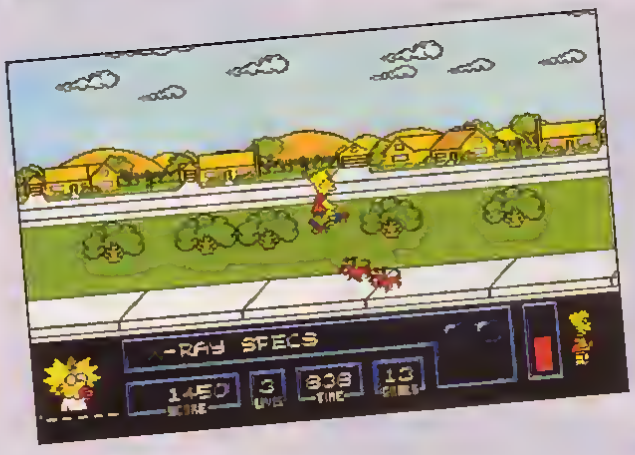
EN RÉSUMÉ
ALIEN 3

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 85 %
- Animation : 83 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 75 %

C'est fini !

Le jeu qui a pris la tête à tous les fans de Bart qui possèdent une Nintendo Nes ou un micro, pointe le bout de son skate sur la Megadrive. Le format change, mais le jeu est toujours aussi dur !

C'est vrai quoi. Pourquoi les ceusses qui jouent sur Megadrive n'auraient-ils pas le droit de rester bloqués comme les autres ? L'erreur est réparée. Et c'est Acclaim, via son label de développement sur Sega, Flying Edge, qui s'est chargé de la conversion.



Bart en skate

LE PLASIR DE PERDRE

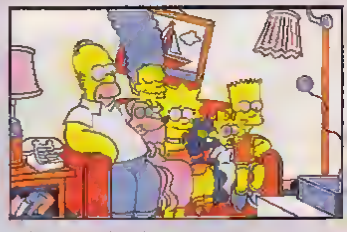
J'ai l'air de plaisanter avec ça, mais il est vrai que cet épisode de la saga Simpsons est vraiment difficile. Je ne vous conseille pas de l'offrir à votre petit cousin de quatre ans qui vient de se mettre aux jeux vidéo. Il en serait dégoûté à tout jamais. Achetez-le plutôt pour vous-même. Glissez la cartouche dans votre Megadrive, et jouez. De préférence, un jour de repos où vous vous levez serein, calme et de bonne humeur. Avec tout ce qui peut guérir le stress à portée de main (tranxène, chocolats, photo de votre maman ou de l'équipe de *Player One*...etc).

MARTIEN OU HUMAIN ?

Des extra-terrestres ont envahi la Terre. Le problème, c'est que ces petits malins ont pris une apparence : tout ce qu'il y a de plus humain. Mais Bart, grâce à des lunettes spéciales, peut à tout moment séparer le bon grain de l'ivraie. C'est à dire, pour parler clairement, sauter sur la tête des aliens tentaculaires et laisser passer les gens normaux (sans leur dire bonjour, Bart oblige !).

UN NOUVEAU MATÉRIAU RÉVOLUTIONNAIRE : LE CHAPEAU !

Chaque niveau propose un nouveau challenge. Dans le premier, il faudra repeindre un certain nombre d'objets violets en rouge pour empêcher les aliens de construire une machine maléfique. (Ne cherchons pas à comprendre le scénario, les astuces sont assez compliquées comme ça). Et ce, à l'aide d'une bombe de peinture. Dans le second, Bart ramasse des chapeaux dans le centre commercial. Au parc d'attraction, c'est de ballons qu'il s'agit. Viendront ensuite les pan-



La famille au grand complet

Voilà un petit extrait du second niveau (le centre commercial). Pour passer plus facilement, sautez trois fois sur la seconde plate-forme pour la faire avancer. Pour le premier boss, évitez ses tirs et sautez sur sa tête trois fois

Le premier Boss

cartes dans le musée et les barres radio-actives dans le dernier niveau, j'ai nommé la centrale nucléaire de Springfield. On peut obtenir l'aide des autres membres de la famille en formant leur nom avec des lettres gagnées en dégommant des extra-terrestres.

SUPERMARCHÉ D'ASTUCES ET DE PIÈGES

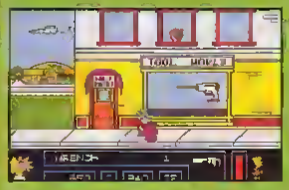
Le jeu est très fidèle aux versions sorties précédemment. Ici aussi, il n'est pas évident de se familiariser avec les commandes (on saute en appuyant sur A et B, on peut courir en restant sur A ..) ou à sentir le jeu, qui ressemble à un plate-forme classique, mais est plus proche du style aventure ou recherche. Mais les premières astuces découvertes, on se pique au jeu, avec plaisir et hargne (il n'y a pas de continue et les 1 Up sont souvent difficilement accessibles). Les graphismes sont mignons, Megadrive oblige. Mais ils auraient mérité une finition plus détaillée et une meilleure exploitation des capacités de la machine (Iggy me fait justement remarquer qu'à ce niveau, ce jeu tient difficilement la comparaison avec, par exemple, Green Dog). Quoi qu'il en soit, Bart VS the Space Mutants mérite le détour, de par sa difficulté, sa fidélité à la meilleure série animée actuelle (les Japonais sont hors-concours) et la subtilité de ses astuces. Mais attention, ne dites pas que *Player One* ne vous aura pas averti : vous allez en baver, ah ah ah ah ! ■

Matt MURDOCK

QUELQUES TRUCS POUR VOUS AIDER AU PREMIER NIVEAU

Prenez de l'élan et sautez en appuyant sur A et B en rebondissant sur la poubelle pour récupérer la carte Krusty

Vous pouvez téléphoner en mettant une pièce dans la cabine. Une fois la conversation terminée, Moe va sortir de son bar pour battre les fesses à Bart. Aspergez-le de peinture, puis sautez pour éviter son attaque.



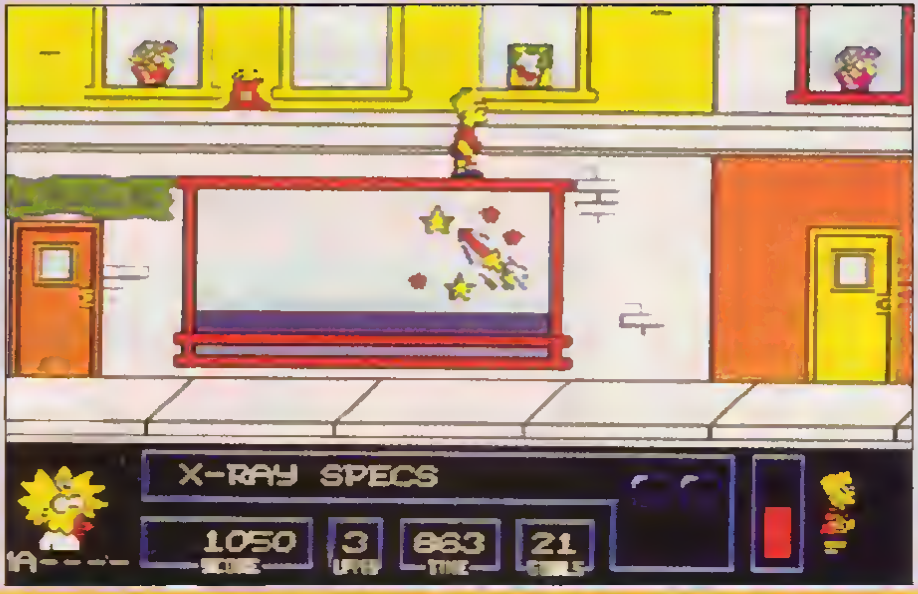
Après l'avoir achetée au Tool World, utilisez la clé près de la bouche d'incendie. L'eau va gicler et asperger le rideau violet de la porte d'entrée.

Devant l'oiseau, lancez une bombe pour ouvrir sa cage.

Allumez une fusée devant la statue pour faire envoler l'oiseau violet.

Sifflez sous la dernière fenêtre de l'hospice. Le grand père de Bart va sortir et jeter des pièces...

Faites l'impossible pour récupérer les vies gratuites

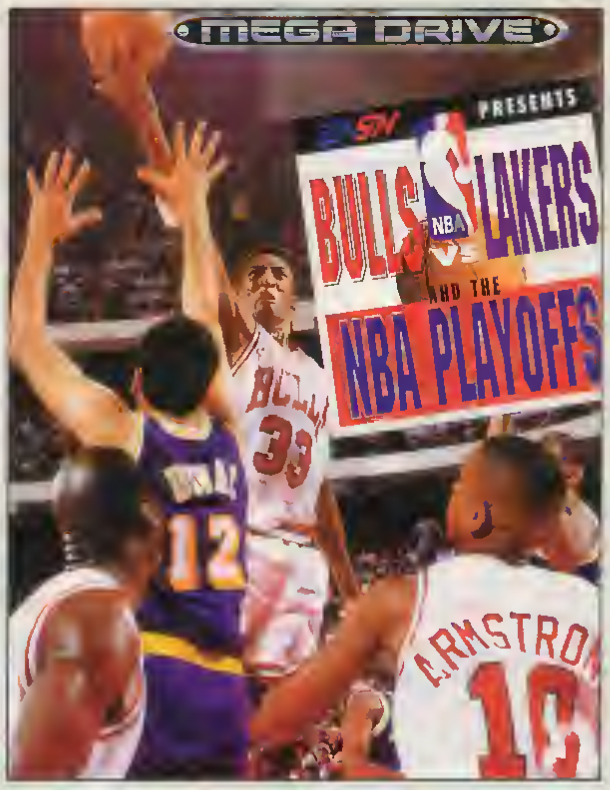


79%

EN RÉSUMÉ

BART VS THE SPACE MUTANTS

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 67 %
- Animation : 73 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 98 %
- Durée de vie 90 %
- Player Fun : 77 %



Pas de doute, au basket, ce sont les Américains les plus forts. Normal, chez eux c'est un des sports les plus pratiqués... et les plus appréciés.

Eh oui ! chez nos amis ricains, le basket est une véritable institution, qui déchaîne les passions les plus vivaces. Les héros de la plupart des kids ont pour nom Jordan, Johnson, Bird ou encore Pippen. Autant de grands hommes (c'est le moins que l'on puisse dire) dont la glorieuse notoriété rejaillit sur le nom de l'équipe dont ils font partie. Et justement, en parlant d'équipes, ce jeu vous propose de diriger celle qui vous convient parmi toutes celles du **championnat américain**.

BIENVENUE

Comme tout bon jeu de sport qui se respecte, Bulls... vous permet de modifier certains paramètres. Ainsi, vous pourrez choisir de jouer seul ou à deux (ensemble ou l'un contre l'autre), vous aurez la possibilité de changer le temps des quart-temps, ou bien encore déciderez de participer au championnat. Ces paramètres modifiés à votre convenance, le tableau de votre équipe s'affiche. Là, vous pourrez voir plusieurs sortes de statistiques ou encore disposer vos joueurs sur le terrain de la manière que vous jugez la plus convenable. Bon, et si on jouait ?

SUR LE TERRAIN

Cinq hommes à droite, cinq à gauche. Sitôt le ballon mis en jeu, la disposition ordonnée adoptée par chacune des équipes se dissout et les joueurs ont tôt fait de s'éparpiller sur le terrain, chaque basketteur marquant son adversaire direct. Passe, passe, passe, feinte, dribble, tir. Et voilà le premier panier de marqué ! L'action est rapide, confuse parfois aussi, mais les joueurs se donnent à fond et les bousculades ou les ruées de plusieurs géants sur le ballon sont monnaie courante. Les fautes sont impitoyablement sanctionnées par l'arbitre. Alors faites attention à ne pas garder le ballon trop longtemps ou bien à ne pas vous montrer par trop brutal avec vos adversaires, entre autres.

Lorsque vous êtes en possession de la balle, vous pouvez soit faire une passe à un coéquipier, soit feinter, soit essayer de marquer. Dans le dernier cas, vous pourrez essayer, si vous êtes près du panier, d'effectuer un coup spécial, genre un roulé (le ballon roule sur toute la longueur du bras en un gracieux mouvement circulaire qui s'achève dans le panier) ou bien un retourné. À ce propos, vous pouvez vous reporter à l'encadré « Les stars du basket à l'action » que je vous ai amoureusement préparé (Eh ! entre nous, j'ai découpé les photos sur la jaquette du jeu mais chut, il ne faut pas le dire !). Évidemment, ce sont les meilleurs joueurs qui effectuent les actions les plus impressionnantes. Eh, Michael ! ça boume ?

En défense, les choses se passent autrement. Vous êtes obligé de courir après le ballon et pouvez, soit essayer de le prendre à l'adversaire (attention aux fautes), ou bien tenter de contrer

Choisissez donc l'équipe qui vous convient

un tir. Au cas (heureux) où vous réussiriez à vous emparer du ballon, réagissez extemporanément en tentant une contre-attaque immédiate. C'est la meilleure des tactiques possibles.

ÇA ROULE POUR EUX

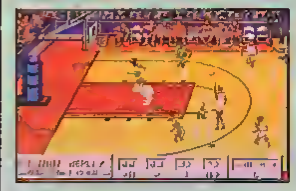
Le ballon orange strié de bandes noires artistiquement disposées a décidément bien du succès et ses adeptes sont nom-

Ils sont tout souriants les joueurs, vous ne trouvez pas ?

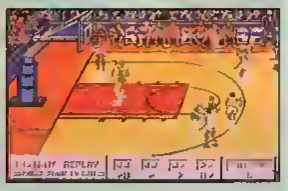
QUELLE ACTION !

Passe du milieu de terrain vers l'avant

le joueur reçoit le ballon



et le lance vers le panier



ou un coéquipier achève de mettre la main au panier

Les écrans de statistiques. Vous apprendrez à les déchiffrer

breux. Ceux-ci seront comblés avec cette nouvelle production d'**Electronic Arts** (Damned, encore eux, ils ont de nouveau frappé !). Pourquoi ? Eh bien ! tout d'abord parce que Bulls .. est très complet. Les nombreuses options et paramètres disponibles en sont les preuves. Ensuite, le jeu à deux ensemble ou l'un contre l'autre est vraiment une excellente idée. Enfin, le plaisir de jeu est assez important pour assurer de nombreuses heures de délire aux passionnés. Néanmoins, tout n'est pas parfait. La jouabilité, par exemple, est un tout petit peu décevante. Les interceptions de ballon tiennent souvent autant de la chance que de votre adresse. Enfin, c'est peut-être moi qui suis mauvais (note de moi à moi-même : «Arrête de dire ça, Chris, tu te fais du mal. Tu sais bien que c'est toi le meilleur»). Et puis, il y a aussi la vision du jeu qui est parfois un peu désagréable car imparfaite. En effet, les joueurs s'amalgament parfois en une réunion de sprites aussi impromptue qu'indésirée et le ballon étant d'une couleur qui se confond facilement avec le terrain ou certains joueurs (ils auraient du le faire fluo !), on ne s'y retrouve plus trop, un peu comme avec ma phrase. Bref, c'est parfois le bordel. Mais c'est quand même du bon jeu. Si si, pas de problème. Si je vous le dis. Nan mais c'est pas bientôt fini ? Je vous le dis pourtant **ex professo**. Vous ne me faites pas confiance ? Des années d'expérience feront toujours la différence. ■

Chris, aime le Nutella

LES STARS DU BASKET A L'ACTION

Jordan's air Reverse

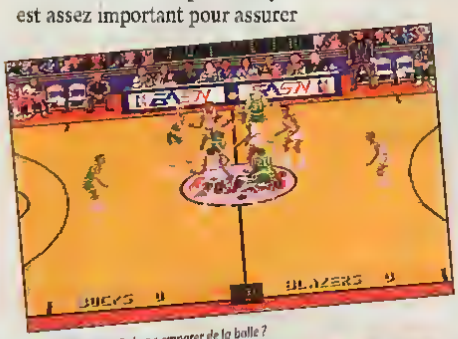
Bird in Flight

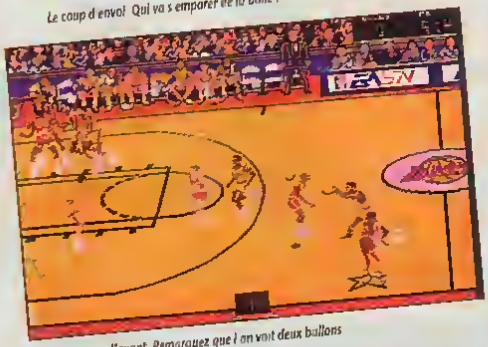
Malone's In Your Face Slam

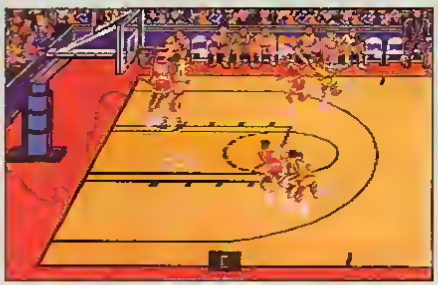
Sir Charles Monster Dunk

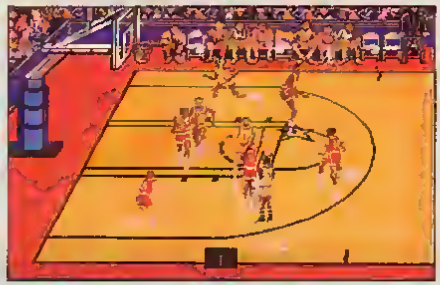
Hakeem's 360° Jam

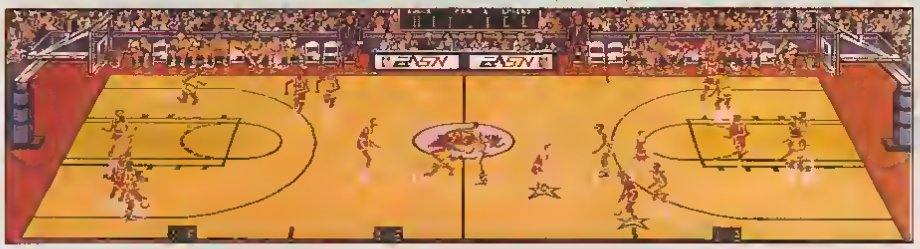
Hardaway's UTEP 2 Step


Le coup d'envoi. Qui va s'emparer de la balle ?


Une passe vers l'avant. Remarquez que l'on voit deux ballons


Le jaune tente un panier, le rouge contre


Tentative de panier à trois points

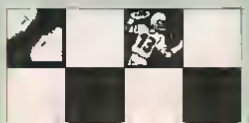

Les plus nerveux, ce sont les entraîneurs sur les bancs de touche

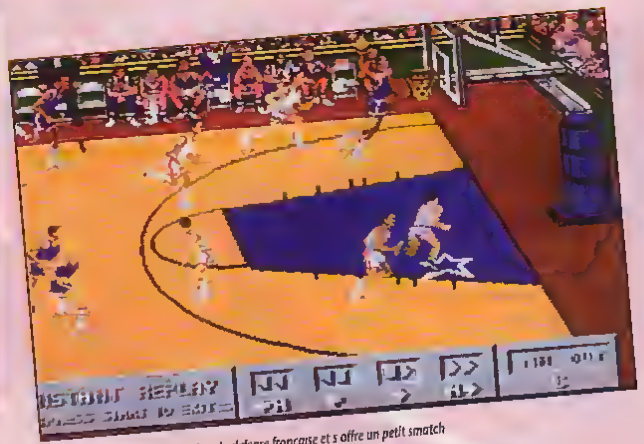
80%

EN RÉSUMÉ

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

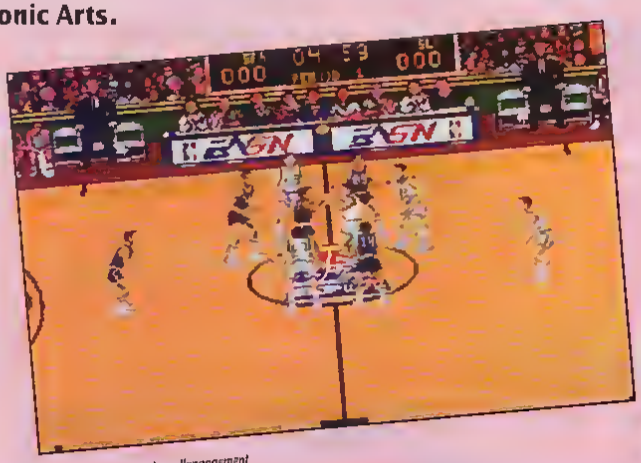
- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 82 %
- Son : 79 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 80 %




L'attaquant bleu a laissé sur place la défense française et s'offre un petit smatch

Décidément, le basket est très en vogue sur la 16 bits de SEGA. Après Super Real Basketball et David Robinson's Supreme Court, arrive, USA Basketball d'Electronic Arts.

Electronic Arts est la boîte qui développe les meilleures simulations sportives sur Megadrive. On leur doit, en particulier, le superbe E.A. Hockey, mais ne nous égarons pas. Comme son nom l'indique, USA Basketball World Challenge est une simulation de basket dans laquelle vous retrouverez toutes les plus grandes équipes internationales en plus d'une sélection du reste du monde. Avant chaque match, les deux nations opposées sont présentées par quelques images et un texte assez important.


Le traditionnel entre-deux d'engagement

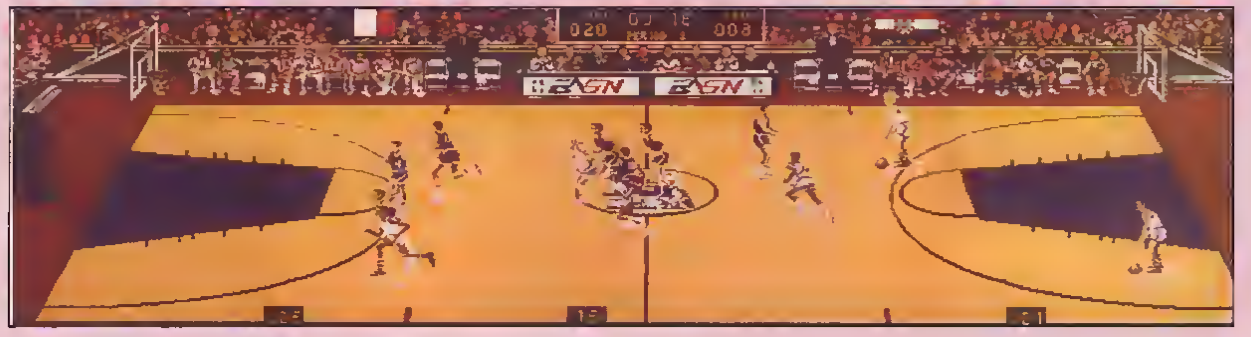
ROIS MODES DE JEU

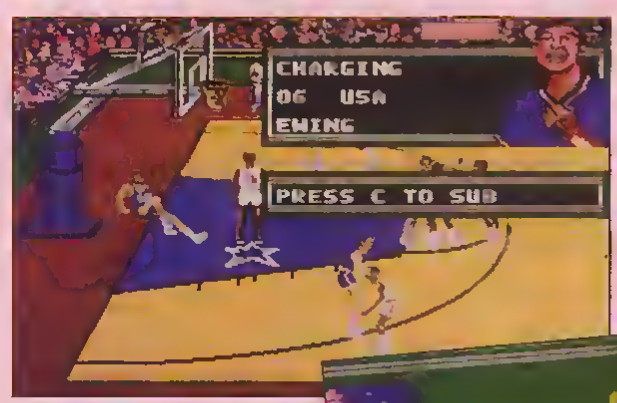
USA Basketball World Challenge propose plusieurs modes de jeux différents pour un ou deux joueurs. L'idéal pour prendre en main le jeu consiste à utiliser les options exhibition ou arcade. Une fois ce premier choix effectué, il vous restera à déterminer les paramètres qui influeront sur votre match puis, enfin, sélectionner l'une des quatorze équipes proposées. Le mode tournoi se déroule sous la forme d'un championnat entre sept pays dont le classement est déterminé par le pourcentage de victoires de chaque équipe.

LE DÉROULEMENT

Les matchs sont disputés en deux mi-temps de 5, 10 ou 20 minutes sur un terrain en trois dimensions. Au début de la seconde période, on réalise - O stupeur ! - que les programmeurs ont négligé le changement de côté. Ce n'est pas bien grave en soi, mais c'est quand même bien dommage. La gestion de la 3D est excellente en ce qui concerne la balle. Grâce à son ombre, il est aisé de savoir à quelle hauteur du terrain elle se trouve. En revanche, on regrettera que les joueurs ne bénéficient pas de cet

Lance franc





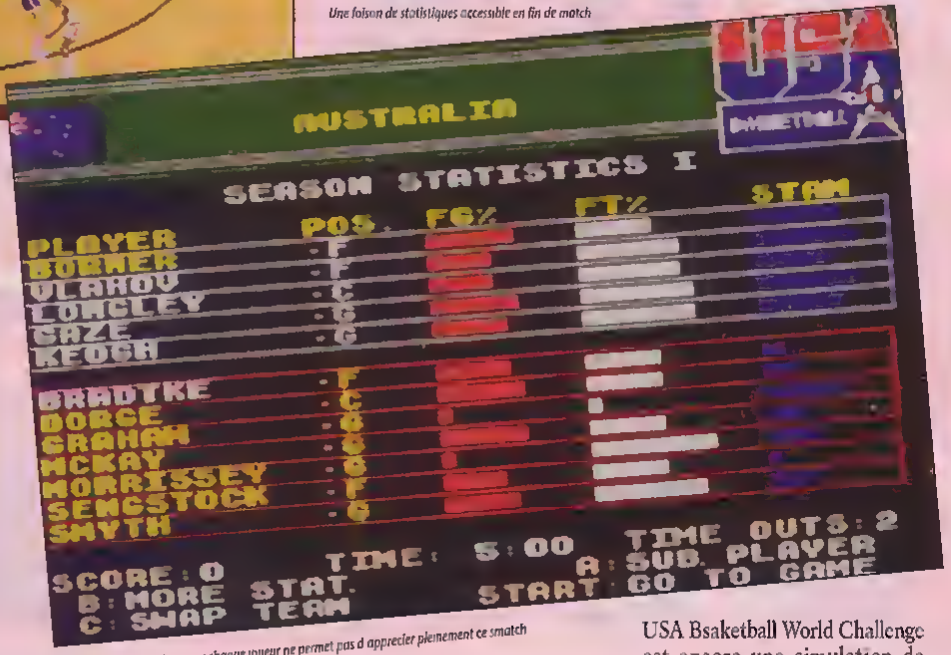
Sauvage agression du numero 6 americain

Une foison de statistiques accessible en fin de match

effet d'ombre. Dans les phases défensives, lorsqu'un arrière saute pour effectuer un contre, on s'aperçoit qu'il ne se trouve pas toujours à l'endroit que l'on pensait. Mais d'une façon générale, USA Basket est très ergonomique, particulièrement en ce qui concerne la sélection du joueur contrôlé.

UNE SIMULATION TRÈS RÉALISTE

Les sélections nationales proposées par le jeu sont fidèles à la réalité. On retrouvera ainsi Jordan, Dacoury et bien d'autres excellents joueurs. Chaque joueur porte un numéro qui permet de l'identifier ensuite sur le terrain. Ce petit détail a son importance puisqu'un joueur ayant commis cinq fautes individuelles se retrouve exclu du terrain. Le réalisme de cette simulation est poussé jusqu'à permettre des feintes de tir, mais dans ce cas de figure, attention aux reprises de dribble.



Le manque d'une ombre pour chaque joueur ne permet pas d'apprecier pleinement ce smatch

TROP DE TEMPS MORTS

Malheureusement, toute faute commise fait l'objet d'un temps mort qui permet, si on le souhaite, d'effectuer un changement de joueur. Il eut été cent fois préférable que l'action ne soit pas systématiquement arrêtée, sauf sur demande d'un joueur. Côté animation, il y a du bon et du moins bon. Les déplacements sont un chouilla trop lents pour apprécier pleinement le jeu, mais il faut reconnaître que la banque de sprites est très bien garnie. Cela permet d'effectuer, ou de se prendre parfois des smatchs spectaculaires. Signalons également la présence d'une option magnétoscope qui permet de revoir au ralenti les cinq dernières secondes de jeu. Globalement, USA Bsaketball World Challenge est encore une simulation de bonne qualité qui peut valoir l'investissement. ■

WOLFEN

Malgre cet etrange tableau le tournoi se joue sous forme de championnat

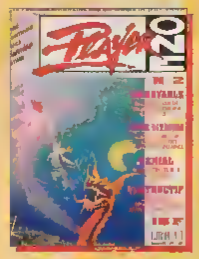
80%

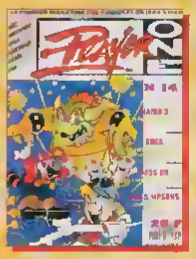
EN RÉSUMÉ

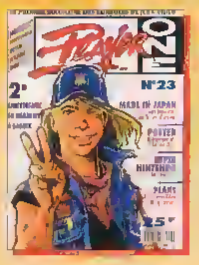
USA BASKETBALL WORLD CHALLENGE

- Console : MEGA D
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 75 %

COMPLÈTE TA COLLECTION !







LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 Monceaux - Délai d'expédition 4 semaines

NOM
PRÉNOM

CODE POSTAL
VILLE
Date de naissance
Console(s)

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevair
— ..... reliure(s) *Player One* ou prix de 80 F + 20 F de frais d'envai par reliure
— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* ou prix indiqué ci-dessaus, auquel j'ojoute 7 F de frais d'envai par numéra.

❑ 2	❑ 5	❑ 6		15 F + 7 F*	22 F
❑ 7	❑ 8	❑ 9	❑ 10	17 F + 7 F*	24 F
A PARTIR DU NUMERO 11				25 F + 7 F*	32 F
TOTAL					F.

* Frais de port

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

58 F D'ÉCONOMIE

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

BÉNÉFICIE DE L'ANCIEN TARIF !

Abonne-toi tout de suite pour 1 an

au prix de 250 F* au lieu de 308 F.

Réalise une économie de 58 F

et reçois en cadeau le pin's PLAYER ONE

exclusivement réservé aux abonnés.

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé.
Délai d'expédition : 4 semaines.

Offre valable jusqu'au [illegible]
[illegible]

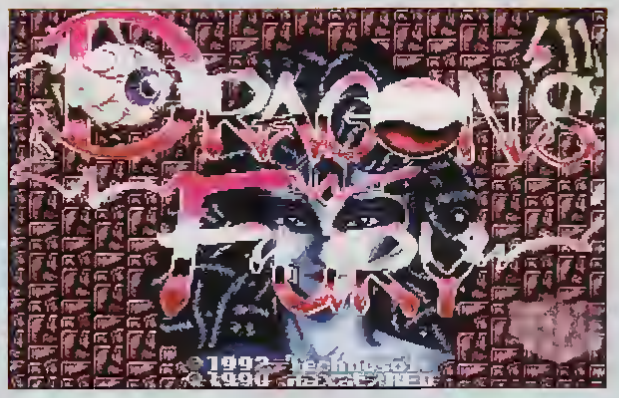
[illegible] je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement
et je reçois en cadeau le pin's exclusif PLAYER ONE.
Abonnement de 1 an pour la France : 25[illegible] F pour l'Etranger : 34[illegible] F

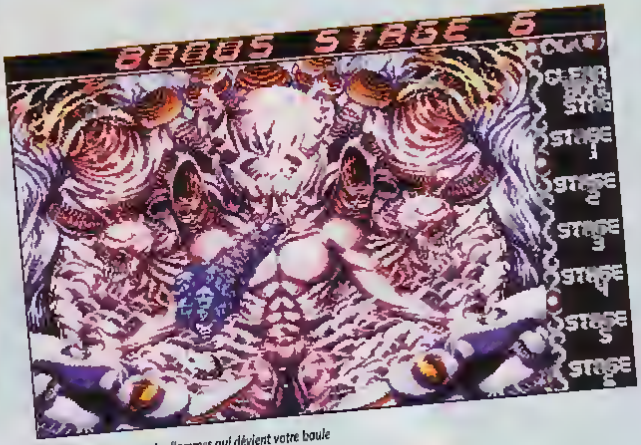
Nom
Prénom
Adresse
Ville
Date de naissance

Code Postal
Chèque

[illegible]

Se reçoit obligatoire des parents
(si vous êtes mineur)





Les dragons crachent des flammes qui dévient votre boule

La Megadrive rejoint la NEC dans le clan fermé des machines abritant le meilleur flipper sur console. Joie !

Le moins qu'on puise dire est que l'arrivée de Dragon's Fury ne déclencha pas des explosions de joie à la rédac de *Player*. Au milieu de la tonne de jeux qui garnissaient le colis de chez Sega, se cachait une cartouche d'apparence anodine, marquée d'une simple étiquette blanche sur laquelle on lisait "Dragons' Fury Genesis". Que pouvait bien cacher ce titre ravageur ? Le millionième shoot them up spatial ? Un énième clone de Double Dragon ? L'intégrale des exploits sexuels de Chris ? Toujours prêt à défricher les terres vierges, je prends le jeu, le branche et... brouhaha inaudible suivi d'un rush indescriptible de toute la rédac sur la Megadrive. Car sous cette enveloppe banale, se dissimulait tout simplement Devil Crash.

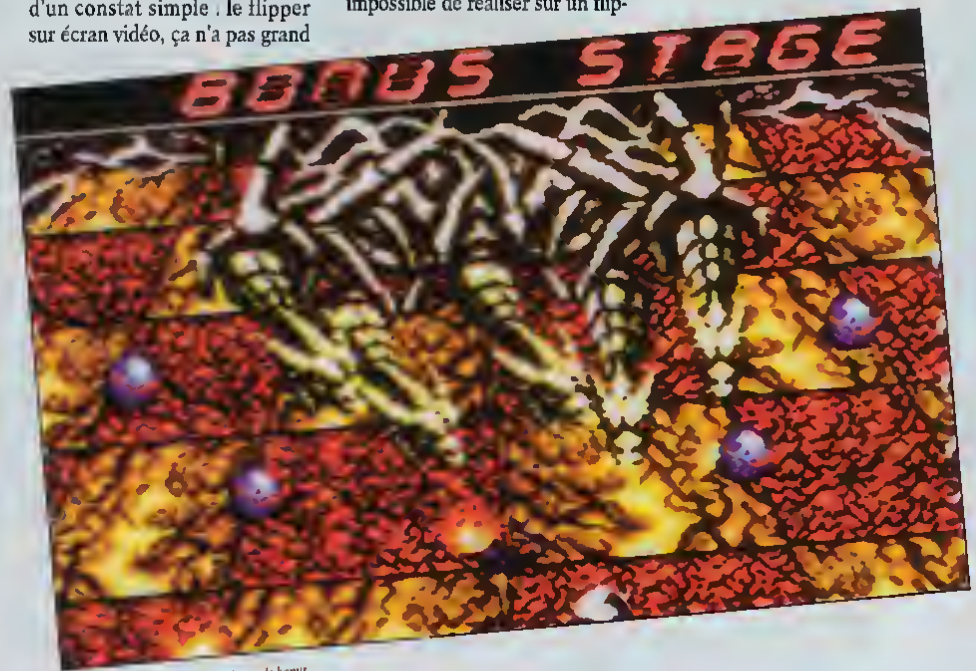
HOSANNA, DEVIL CRASH A CHANGÉ DE NOM

Il convient d'ouvrir ici une parenthèse pour tous ceux qui auraient délaissé quelque peu notre bonne vieille terre ces dernières années. Devil Crash est tout simplement le flipper sur console. Développé initialement sur NEC, puis adapté sur Megadrive japonaise et sur Super Famicom, ce jeu est un petit bijou qui nous a fait délirer comme des fous à l'époque déjà lointaine (quart d'heure nostalgie) où *Player* n'avait derrière lui que quelques mois d'existence. Deux ans après, l'érosion du temps n'a pas joué du tout et ce flipper hors norme continue à s'imposer comme un must.

Pour créer ce jeu de folie, les gens de chez Naxat sont partis d'un constat simple : le flipper sur écran vidéo, ça n'a pas grand intérêt. Et il est vrai que, partant du principe que la majorité du fun de ce jeu vient du contact physique avec la machine. Retranscrire tel quel le flip du café d'en bas, n'apporte pas grand chose. Dès lors, se sont demandés les développeurs de Devil Crash, pourquoi ne pas créer un jeu hybride, mi-flipper, mi-jeu video ? Un flipper, oui, mais agrémenté de possibilités, de bonus, de stages spéciaux qu'il serait impossible de réaliser sur un flipper normal ? Aussitôt dit, aussitôt fait. Voilà que naissait le flipper le plus barge de la planète.

POURQUOI ELLE RIT LA TÊTE DE MORT ?

Pour le joueur non initié, tout commence par un plateau classique, centré sur le thème de l'horreur, avec des teintes sombres et des cibles évocatrices (genre : tête de mort). Comme dans la plupart des flippers, celui-ci occupe plusieurs étages, avec pour chacun d'eux une paire de



Ma que c'est le plus beau des tableaux de bonus

Essayez de degommer les spheres qui tournent autour des bumpers

flippers. L'écumeur de bar invétéré découvrira avec joie qu'il est possible de réaliser des fourchettes, de "bourrer" la machine et que tous les éléments -Tilt, Extraball etc...- répondent à l'appel. Mais c'est une fois la balle engagée qu'on sombre dans le délire le plus total. Des monstres en tout genre envahissent le champ de jeu, se répandent un peu partout, dévient la balle .. Un coup dans une cible et on libère une kyrielle de petites bestioles non identifiées, un tir dans une issue amène la balle dans une warp zone où l'attend un tableau de bonus, la tête de femme se métamorphose en monstre et j'en passe. Bref, tout bouge sur une bande son d'enfer ! Inutile de préciser que le côté répétitif et ennuyeux du flipper sur moniteur disparaît complètement. Dragon's Fury vous emmène dans des parties démentielles où vous irez de surprise en surprise ! Pour vous donner une idée du pouvoir d'attraction de ce jeu, j'y joue encore sur NEC deux ans après sa sortie.

Le plateau du haut est l'un de ceux qui rapportent le plus de points. Mitez les aliens qui tournent autour du pentagramme.

Le flipper dans son integralite fait plus de trois écrans, defilant en scrolling Les recoins regorgent d'issues secretes menant a des tableaux de bonus, de cibles qui se transforment ou d'entrees liberant des aliens Regardez la tête de mort en bas a droite elle nt lorsque vous perdez la balle

ET EN PLUS, IL EST BEAU

Un bonheur n'arrivant jamais seul, Naxat n'a pas fait les choses à moitié en adaptant son best-seller sur Megadrive. Les niveaux de bonus sont désormais complètement différents. Les graphismes, retravaillés, sont encore meilleurs que ceux de la Core. Chris me souffle perfidement que, en contrepartie, l'animation lui semble un peu moins rapide que sur la NEC. D'accord, mais le passage sur Megadrive française (en 50 Hrzt, comme toutes les consoles officielles) n'est certainement pas étranger à ce phénomène et la vitesse de déroulement reste très correcte. Mais, le plus important reste le plaisir de jeu, intact. Tremblez infidèles, le diable a posé sa marque sur Megadrive ! ■

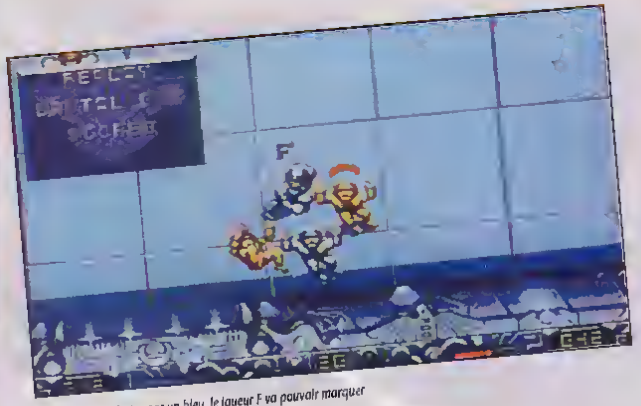
Iggy, ne traîne plus dans les bars que pour boire.

Classieux, tous les tableaux ont ete refaits.

88%

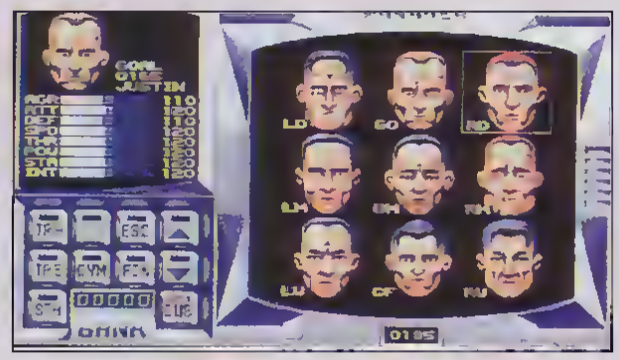
EN RÉSUMÉ
DRAGON'S FURY

- Console : MEGA D.
- Genre : flipper
- Graphisme : 88 %
- Animation : 78 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 93 %


Le goal se fait ejecter par un bleu le joueur F va pouvoir marquer

Avec Speedball II, Sega tente le pari de commercialiser un jeu non conventionnel. Nous avons affaire à une simulation sportive futuriste dans laquelle tous les coups sont permis.

Contact ! Une page de présentation dévoile un stadium qui, sous ses aspects ultra-modernes, garde le style de la plus pure tradition romaine. Cette arène va être le théâtre de rencontres sportive opposant deux équipes de joueurs **mi-humains, mi-cybernétiques**. Ce sport tient un peu du football dont le progrès et les règles auront transformé les sportifs en gladiateurs. Une balle, deux buts et c'est la curée avec pour seul objectif: marquer par tous les moyens.


Chaque joueur a une position bien precise

PERSONNALISER CHAQUE JOUEUR

Speedball II propose plusieurs types de matchs. Vous pouvez jouer un championnat, en coupe et, à deux joueurs en mode exhibition. Mais avant d'ouvrir les hostilités, Il faut personnaliser votre équipe. Vous bénéficiez d'une certaine somme d'argent qui va vous permettre d'investir dans de l'équipement cybernétique. Ce matériel sert à développer les caractéristiques de vos joueurs comme l'**agressivité**, la défense, la vitesse ou autre. Ces manipulations peuvent être effectuées aussi bien collectivement qu'individuellement, premier bon point pour Speedball.

L'achat de materiel cybernetique peut developper vos caracteristiques

LES FAUTES N'EXISTENT PAS

Le coup d'envoi s'effectue automatiquement, sans la présence d'un arbitre. L'arbitrage serait d'ailleurs superflu puisque les seules règles de ce sport consistent à marquer des buts par n'importe quel moyen. Les seuls arrêts de jeu se produisent lorsqu'un but est marqué ou, évènement très exceptionnel, qu'un joueur soit mis hors de combat. Le premier joueur qui touche la balle se retrouve avec toute la meute de l'équipe adverse sur le dos. Chacun fera de son mieux pour le latter et le déposséder du ballon. Il vaut donc mieux pratiquer un jeu ultra-collectif. Et c'est là un deuxième bon point.

AUTANT D'OPTIONS QUE DE CARACTÉRISTIQUES

Tout au cours de la partie, des options apparaissent sur le terrain et augmentent temporairement vos caractéristiques lorsqu'elles sont collectees. L'arène est également agrémentée de quelques **bumpers**, et de téléporteurs. Ces derniers, placés sur les bords du terrain, dématérialisent la balle pour la faire ressurgir du côté opposé. Ces quelques options permettent de changer le cours d'une action, voire parfois d'un match. Lorsqu'un but est marqué, le score de l'équipe concernée est crédité de **10 points**. Rassurez-vous, si vous avez du mal à mettre la balle aux fonds des buts adverses, Speedball offre une deuxième possibilité de marquer des points. Les murs délimitant le terrain ont, à

Un coup d envoi a peu pres conventionnel

certains endroits, des cibles qui valent deux points chacune.

ZOOM ET 3D

La cartouche gère de façon très précise les ombres de tous les sprites présents à l'écran. Les matchs de speedball peuvent ainsi se dérouler en trois dimensions. Un effet de zoom permet d'effectuer des passes hautes aussi bien que des passes normales Les joueurs font eux aussi l'objet de zoom lorsqu'ils sautent pour réceptionner une balle haute. Speedball a, semble-t-il, tous les éléments dans ses microprocesseurs pour être un bon jeu. Pourtant il manque un petit quelque chose qui le rendrait plus attrayant. Quoi qu'il en soit cette simulation est purement un jeu d'ambiance idéal animer une soirée entre amis. ■

Wolfen

Un joueur reste au sol, les soigneurs cybernetiques vont faire leur entree

Tous les coups sont permis

Et oui, en 2100 la troisième mi-temps existe toujours

70%

EN RÉSUMÉ

SPEEDBALL 2

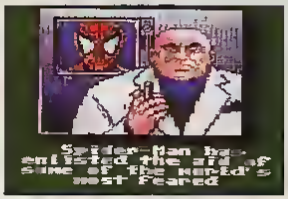
- Console : MEGA D
- Genre : simulation sportive futuriste
- Graphisme . 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté . 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 50 %

Parker tisse sa toile sur Game Gear. Il y retrouve les plus dignes de ses ennemis, de même que l'aide du plus mystique des sup'héros du Marvel World, Dr. Strange en personne...

Non, vous ne rêvez pas, ils sont tous là ! Le Caïd, s'est exprimé au journal télévisé pour accuser publiquement Spiderman d'avoir violé la loi. Jonah Jameson, se fait un malin plaisir à appuyer cette fausse information, ainsi que tous les vilains désormais célèbres, Octopus, Electro, le Lézard, l'Homme-sable, le Bouffon vert... jusqu'à Venom, le costume démoniaque de Peter Parker...

UN JEU D'ACTUALITÉ

L'arrivée de ce jeu Game Gear n'est pas qu'un événement pour les possesseurs de la machine. C'en est un aussi pour tous les fans de Spidey. Il sort en effet, peu de temps après l'extraordinaire réactualisation du personnage par Todd Mc Farlane, maître des graphismes torturés, des cadrages cinématographiques, des positions détonnantes du Tisseur survolant les buildings new-yorkais, et surtout, ce qui nous ramène au jeu, du grand retour de la mythique galerie de vilains qui a fait beaucoup pour le succès du comic-book.



Comme dans la BD

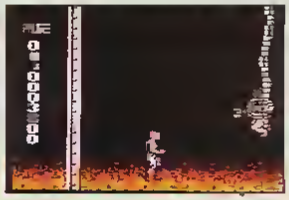
OUAH ! ON SE CROIRAIT DANS LA BD !

Le jeu commence par des pages-écrans, que l'on fait défiler comme dans une BD et qui nous mettent directement dans l'ambiance. Le roi de la pègre s'est en fait associé avec toute une bande de sup' vilains et a disposé des bombes dans la ville. Mais c'est Spiderman qu'il accuse publiquement de ce méfait. Parker (je rappelle que Spidey est photographe dans le "civil") décide alors de faire un petit tour chez ses employeurs du Daily Bugle pour glaner de plus amples informations. De nouvelles pages défileront ainsi entre chaque niveau, sans jamais dénaturer l'esprit de la BD créée dans les années soixante par Stan Lee et Steve Ditko.

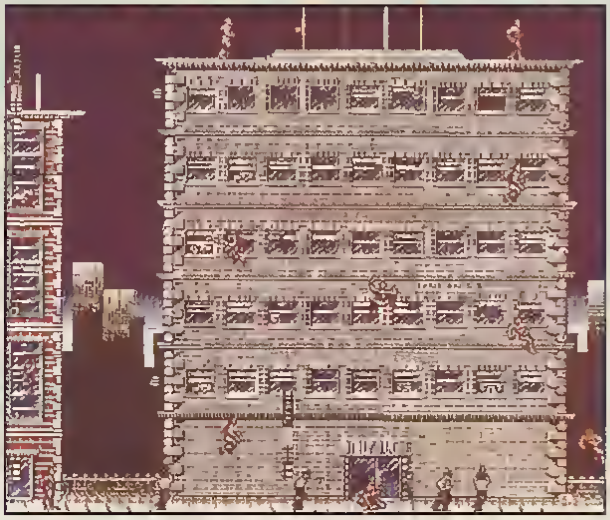
Spiderman s'accroche à sa toile.

UN VILAIN PAR NIVEAU

Le premier niveau peut sembler rebutant ou même trop facile, une fois que l'on a compris comment atteindre la fenêtre de Jameson. Mais les choses vont se corser par la suite, et les renseignements donnés par Dr. Strange seront bienvenus. Au niveau deux, vous devrez abattre tout ce qui bouge dans l'entrepôt des Docks (hommes, chiens, et même un conducteur de chariot élévateur) pour faire apparaître Doc Octopus. Dans les égouts, mieux



Dr Octopus Tirez de loin pour l'empêcher de des cendre puis finissez le aux coups de poing



L'homme araignée à l'assaut d'un immeuble

Le Lezard habite dans les egouts

Ca y est, le Lezard a mordu sa queue...

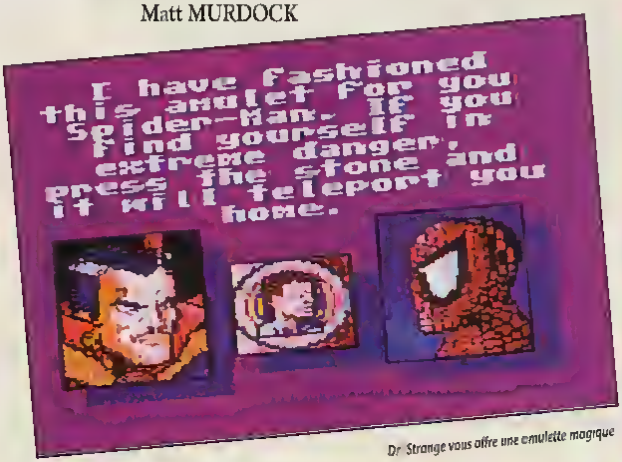
vaudra ne pas vous faire coincer par le Lézard dans son propre élément.... Après l'avoir dégommé, il vous faudra trouver un moyen d'accéder au stage suivant. Un soupçon de recherche qui vient pimenter l'action. Et ainsi de suite jusqu'à l'appartement du Caid pour un terrible combat au corps à corps...

FIDÈLE ET INTÉRESSANT

Ce qui frappe le plus, c'est l'animation du personnage en pleine action. Surtout lorsqu'il s'accroche à sa toile, ou qu'il grimpe un mur vertical. Pas à dire, on s'y croirait. Et tout l'intérêt du jeu vient de cette identification du joueur au personnage. Et Spiderman ne serait pas Spiderman sans ses figures acrobatiques. Comme sur Megadrive, et particulièrement sur ce point, cette version est réussie. Un rendez-vous indispensable pour les fans, tout en demeurant conseillé aux autres ■

Matt MURDOCK

Le Lezard N'arrêtez pas de tirer quand il saute et coincez le en le bloquant dans la toile Puis frappez le plus rapidement possible...



Dr Strange vous offre une emulette magique

78%

EN RÉSUMÉ

SPIDERMAN

- Console : GAME G.
- Genre : action/plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 94 %
- Son : 57 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 77 %

Malgré le côté peu accueillant du monde des laves la vie s'y développe également, grâce à vous

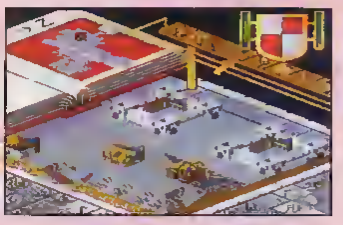
Le wargame le plus mégalo du monde s'en va barouder sur les terres de la Super Nintendo. Populous, le jeu à côté duquel Ben Hur ressemble à un documentaire réaliste...

Les wargames traînent une réputation méritée de logiciels peu folichons. Pas très beaux, pas spécialement faciles à utiliser. Plutôt réservés à un public adulte, ces simulations guerrières brillent par leur rareté sur console. Il en est un pourtant qui, depuis sa naissance, a su gagner les faveurs du grand public. Rien d'étonnant : il s'agit du plus beau, du plus abordable, du plus original, le seul qui plaise aussi aux amateurs d'arcade, bref il s'agit de Populous. Après avoir connu successivement les honneurs de la Megadrive, de la Master et de la NEC, la folie Populous gagne désormais la 16 bits de Nintendo. Qui s'en plaindra ?

Le plus délirant des mondes spécifiques à la Super Nintendo : un paysage informatique où les maisons sont remplacées par des Gameboy, des NES ou des micros. Géant !

LA HAUT SUR LES NUAGES

Pour les ceusses qui l'ignoreraient encore ("Bonjour, je m'appelle E.T. et je lis *Player One* pour la première fois"), ce jeu de folie vous métamorphose tout simpement en dieu. Oui, oui, un vrai dieu avec plein de pouvoirs, qui se réveille tous les jours avec une bonne baleine et qui n'a pas de problème de textes en retard, lui. Vous voilà donc dieu à la place de Dieu. Ouais, c'est bien gentil tout ça, mais on s'ennuie un peu là haut. Pas de fête, pas de minette, pas de bonne bouffe et même pas un petit shoot them up de derrière les fagots pour se détendre les nerfs. Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir fabriquer ? Tiens, et si on se faisait une petite guerre ? Allez, c'est pas compliqué, il suffit d'appeler un autre être divin qui s'ennuie autant sur le nuage d'en face (hé oui, les cieux deviennent encombrés avec toutes ces versions de Populous en circulation).



Avant chaque monde, un écran vous indique diverses informations sur vos capacités, celles du dieu adverse ainsi que le mot de passe correspondant

-"Oh Manu, l'apostrophez-vous, qu'est ce que tu fais ?"

-"Ben j'sais pas trop. Je m'em... comme un rat mort. L'immortalité, tu sais, c'est pas très fun".

-"Bon, j'ai une idée. Tu descends Manu ?"

-"Oh pour quoi faire ?"

-"Pour faire une guerre; tiens, ça nous occupera".

-"Ah ouais, dans ce cas, j'descends"

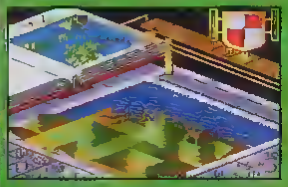
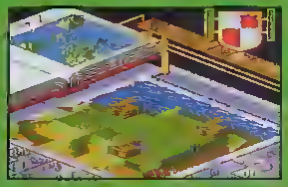
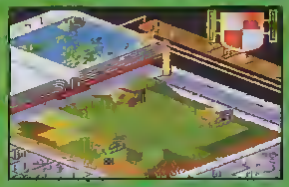
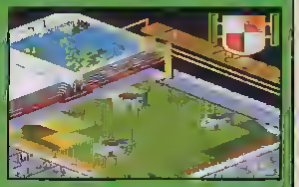
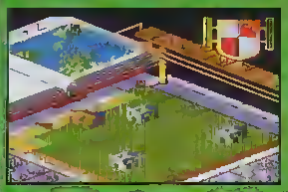
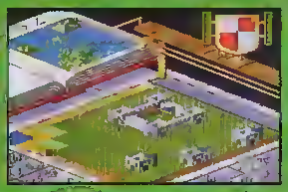
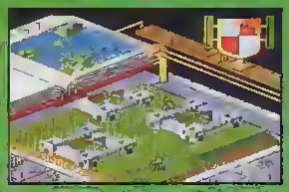
IL Y A UN PEU DU DIABLE EN CHAQUE HOMME

Le problème, c'est que deux dieux ne peuvent en venir aux mains comme n'importe quel Double Dragon. Qu'à cela ne tienne : il suffit de créer deux peuplades de fidèles qui s'exterminent dans la joie et la bonne humeur pour votre belle barbe blanche. Alors, vas-y que je te balance une croix (prononcez Ankh, ça fait plus pro) sur la terre, histoire que des pauvres mortels (qui, soit dit en passant, vivaient paisiblement et n'avaient rien demandé à personne) viennent se convertir. Une fois ces infidèles ralliés à votre sainte personne, aidez-les à se développer en leur aménageant des conditions de vie agréables et regardez-les construire des maisons, puis des villages, puis des chateaux. Vous disposez, pour les aider, d'un pouvoir considérable : celui de façonner le sol à votre gré en aplanissant le terrain ou en créant des montagnes. Un homme, un seul, sera choisi parmi les fidèles pour devenir le Marcheur, c'est à dire votre prophète, celui que suivront tous les autres. Lorsque le moment vous semble opportun de combattre, vous pourrez créer un chevalier chargé d'exterminer les lignes ennemies.

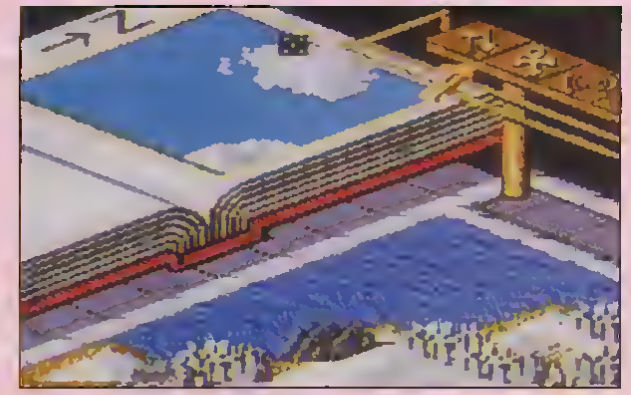
TIENS, SI JE DÉCLENCHAIS UNE RAZ DE MARÉE POUR RIRE ?

A mesure que croît la foule de vos admirateurs, vous verrez votre Karma augmenter et, par là même, apparaître de nouveaux pouvoirs : déclenchement de raz de marée, d'innondations et, most important, la capacité à créer un Armagedon. Cet ordre "fin du mondesque" entraîne la réunion des deux peuples sur un même lieu pour un affrontement à mort. Et, si d'aventure vous

PETITE MAISON DEVIENDRA GRANDE

Si vous jouez correctement et donnez un cadre de vie agréable à vos fidèles, ceux-ci se multiplieront et les huttes se métamorphoseront en château fort pendant que s'édifient d'autres habitations



vraiment superbe. Le livre en l'arrière plan montre une vue globale du monde

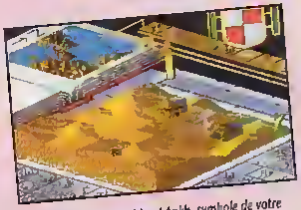
gagniez, n'oubliez pas qu'un nombre incalculable de dieux s'apprêtent à prendre la relève du vaincu pour vous en faire baver pendant des mois et des mois.

LES QUATRE COMMANDEMENTS

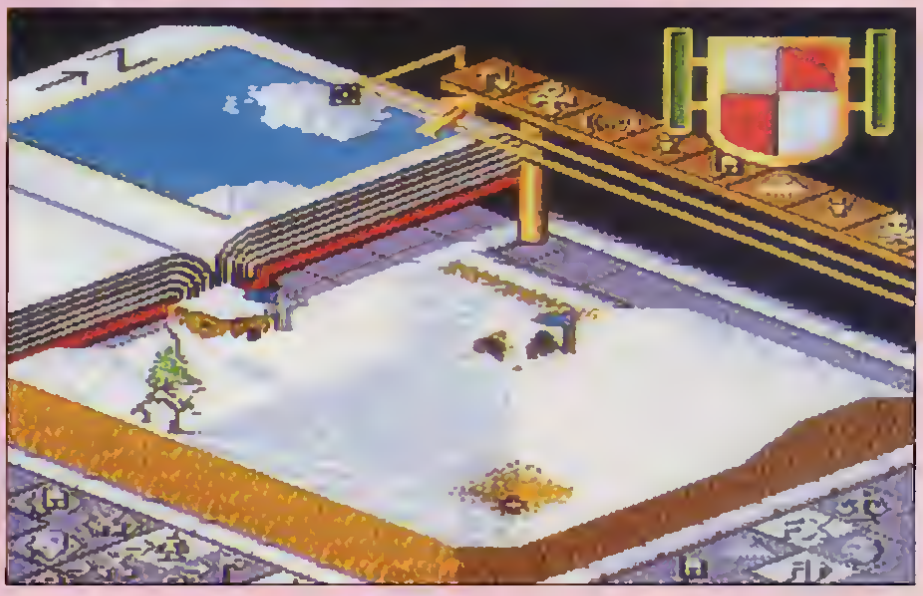
Mes frères, pour conclure mon homélie du jour, je n'aurais finalement que quelques mots. Alléluia, Populous est disponible sur Super Nintendo. Alléluia, il est toujours aussi beau, riche et presque aussi facile à utiliser (quelques problèmes de gestion du paddle viennent en effet entâcher la jouabilité). Alléluia, ils ont rajouté des niveaux suplémentaires. Alléluia, vous y passerez des nuits et des nuits. Alléluia, il vous le faut. Allez dans la paix de Populous. Amen ■

Saint Iggy, en plein grâce

* *Merci aux Monthy Pybton.*



Dans le monde des sables, l'Ankh, symbole de votre puissance sacrée



Le monde des glaces est...

92%

EN RÉSUMÉ

POPULOUS

- Console : SUPER N
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 67 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 98 %
- Player Fun : 95 %

Quand on aime les jeux bourrins, on joue aux jeux bourrins... Ainsi parlait Lao Tseu le sage !

Autant vous prévenir tout de suite, Super Smash TV n'est pas un jeu comme les autres. Certains le haïront, d'autres l'apprécieront mais d'aucun n'en feront le jeu ultime. Comme de nombreux titres sur console, son histoire débute sur borne d'arcade. Il ne déchaînera les foules qu'aux USA, et sera ignoré dans le reste du monde. Jusqu'à ce qu'Acclaim le réssuscite avec cette version Super Nintendo. Présentation...

LA TÉLÉ REND FOU !

L'action se passe en 2089 et vous participez au plus grand show TV de la planète. Tout cela pour vous dire que c'est complètement pompé sur les films *Running Man* et *Le prix du danger*. Des représentations futuristes d'une télévision extrémiste et violente, pour intéresser un public décadent, qui vous plongent dans une ambiance des plus glauque. En clair, une sorte de "Piste de Xapatan" ou de "Fort Boyard" de science-fiction. À la seule différence que le joueur joue réellement sa vie. S'il perd, il n'aura pas le droit au lot de consolation classique mais ira retrouver ses ancêtres dans le caveau familial ! En revanche, s'il en réchappe, il pourra se satisfaire d'être encore en vie, et ne se contentera pas d'une cuisine Vogica mais d'une somme faramineuse, qu'il aura collectée tout au long de sa progression, en ramassant les lingots-bonus qui traînaient un peu partout. Toute cette folie commence quand le présentateur entre en scène, et présente le candidat (souriez, c'est vous !). La foule se met à burler et les portes du plateau s'ouvrent sur le labyrinthe simpliste du premier level. Il vous reste 58 minutes pour vivre... Juste le temps d'un direct !

DES COUPS ET DES BOSS

Le jeu se compose d'une succession de salles, qu'il faut franchir en éliminant des vagues successives d'ennemis. En fait, ce qui se passe, c'est qu'une fois que vous pénétrez dedans, les portes se referment, et ne s'entrouvrent que pour laisser passer vos adversaires. Une fois que vous avez détruit le nombre requis, les portes s'ouvrent de nouveau, et vous passez dans la salle suivante. Ainsi de suite jusqu'à la salle du boss, qui clôt le level. Au premier niveau, le chemin qui mène à la salle finale est tout tracé, mais dans les suivants, il faudra choisir la bonne porte de sortie, car les levels deviennent de véritables labyrinthes. Pour se repérer, il faut bien mater le plan général qui ne s'affiche qu'un court instant quand vous pénétrez dans une salle. À l'intérieur, c'est un véritable carnage, des centaines de soldats, robots, monstres en tout genre se précipitent sur vous. Seul le tir assez original (avec les quatre boutons "ABXY" on peut tirer dans les quatre directions) permet de s'en sortir. Mais plus

les niveaux augmentent, plus il faudra compter sur les armes spéciales qui apparaissent de temps en temps (bazookas, lance-grenades...), car il en vient tellement sur vous que c'est de la folie, et qu'il faut un nettoyage plus efficace ! Quand aux boss, ce sont des espèces d'énormes robots dotés d'un corp humain et de chenilles de char à la place des pieds, ou des sortes de monstres à plusieurs têtes.. Et il sont particulièrement coriaces. Parfois, il faut une dizaine de minutes avant d'en venir à bout, arrrgh !

QU'EN PENSER ?

Comme je l'ai dit plus haut, Super Smash TV est un jeu assez étrange, bien réalisé (y a plein de sprites à l'écran, sans ralentissement), la bande sonore est excellente et la jouabilité assez correcte. Mais il manque le petit déclic qui en ferait un méga-hit... Ou alors, c'est peut-être que ce jeu est vraiment trop bourrin ! ■

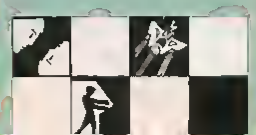
Creverte, vous propose sa phrase du mois: "tous bourrin, bourrin pour tous!"

76%

EN RÉSUMÉ

SUPER SMASH TV

- Console : SUPER N.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 90 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 75 %



Un arrière goût de Mario, des toons craquants, pour un jeu super sympa. Mega-dément? Non, non... Super sympa!

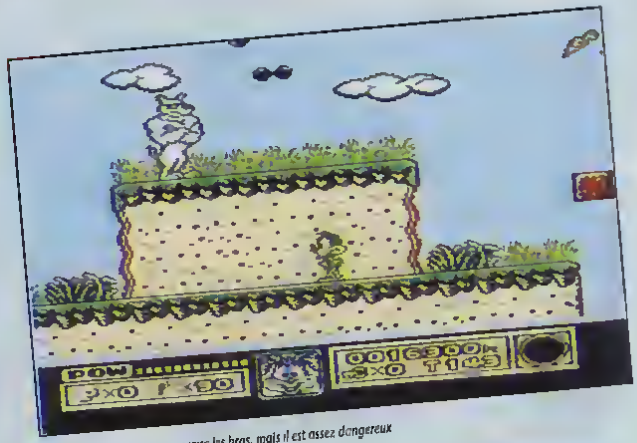
Comment ne pas craquer devant la frimousse des Tiny Toons? Il suffit de ne voir que quelques secondes d'un épisode, pour devenir complètement gaga de ces baby-héros. L'idée de base des Tiny Toons est simple mais génial: il s'agit tout bonnement de faire un dessin animé avec les enfants des stars habituelles du cartoon. Cela donne des réductions de Bugs Bunny, de Willy Coyote, de Meep Meep, de Daffy Duck .. Bref, des demi-portions encore plus chahuteuses que leurs parents. Bonsoir la classe! Il faut dire que cette idée nous vient tout droit de l'esprit démoniaque de Maître Spielberg! Et comme il est particulièrement pointilleux quant à la qualité de ses productions, on ne peut qu'être charmé du résultat. C'est donc à Konami que revient l'honneur de s'occuper de la version console. Une mission particulièrement délicate.

LES DÉBOIRES DE BABS

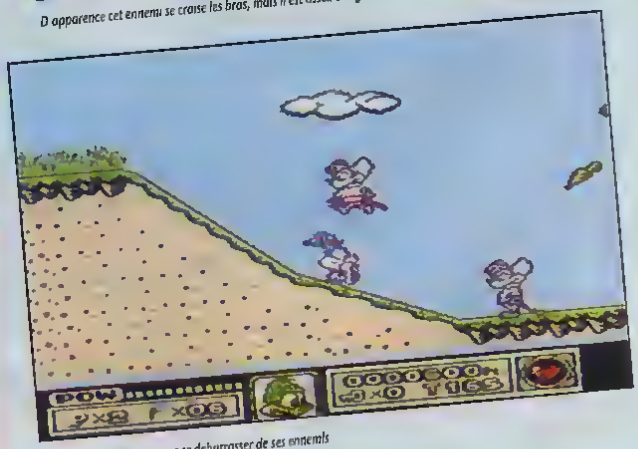
Les dessins animés et les jeux vidéo ont de nombreux points communs. Ainsi, l'exploitation de la gentille fille ou princesse qui se fait kidnapper par le méchant, se retrouve dans ces deux univers. Cette version NES des mini-Toons n'y échappe pas, et c'est Babs, la petite lapine sensuelle, qui finit dans les geôles du château de Montana Max. Buster, le Bugs Bunny miniature chope les boules dès qu'il apprend la nouvelle et part illico à sa recherche. Il ne sera pas tout seul dans cette quête haletante. Tous ses amis (Hamton, Plucky Duck, Dizzy Devil..) sont à ses côtés, et peuvent l'aider à tout moment, pour le sortir d'une situation difficile. Un vrai voyage pixellisé chez les Toons ..

ENTRE INSPIRATION ET POMPAGE, LA NUANCE EST FAIBLE!

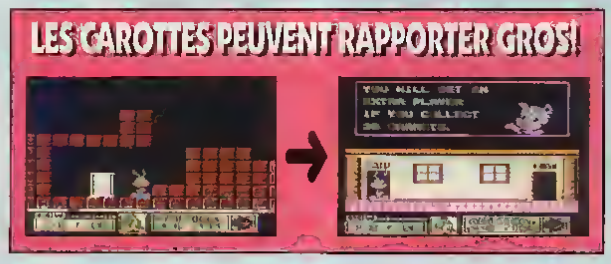
Tiny Toons est un jeu de plates-formes des plus classique. À tel point que l'on y retrouve de nombreux ingrédients directement issue de la saga de Super Mario. Les décors et de nombreux détails vous rappelleront bien des souvenirs si vous êtes un plombier averti! On est, malgré cela, loin du chef d'œuvre de Nintendo. De plus, on s'aperçoit que la richesse de ce jeu, malgré de bonnes initiatives, ne tient pas la comparaison. Malgré tout, Tiny Toons est un excellent jeu, de par sa bonne jouabilité, et sa difficulté croissante qui n'est ni trop facile (et pourtant il y a des "continu" infinis), ni trop dure. Il faudra affronter 6 mondes de 3 levels, ce qui risque de vous donner du boulot pendant une bonne petite période. Le thème du décor change à chaque monde. On peut tous les voir sur une carte générale qui est affichée avant de commencer, ou avant d'attaquer un nouveau monde. Votre position est indiquée sur cette carte, il est ainsi possible de

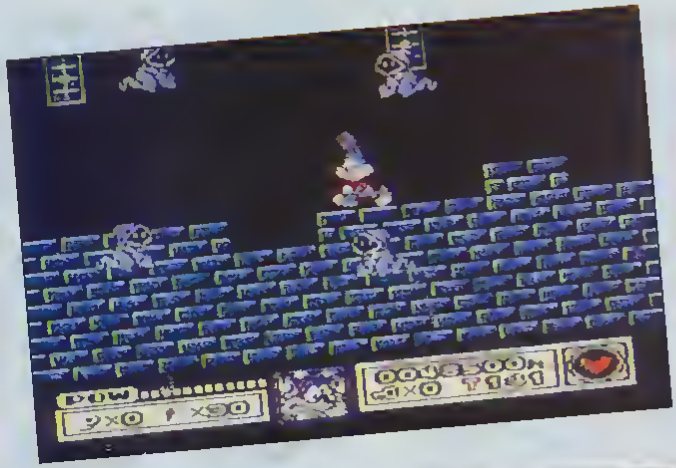


D apparence cet ennemi se croise les bras, mais il est assez dangereux



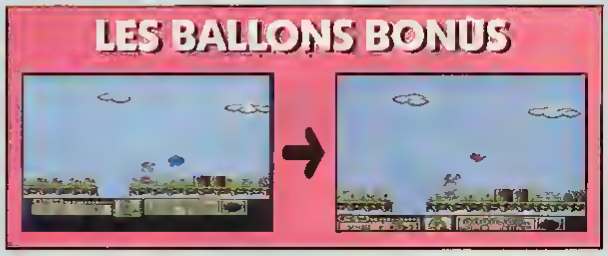
Buster se laisse glisser pour se debarrasser de ses ennemis





Une attaque de fantomes

LES BALLONS BONUS

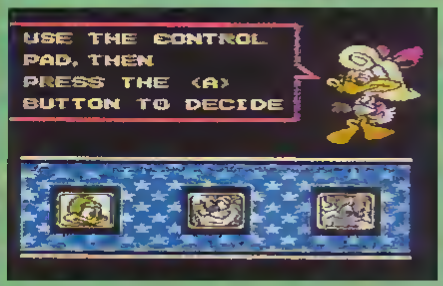


connaître sa progression et le chemin qu'il reste à parcourir. Après cela, on doit sélectionner celui de vos trois amis qui va vous accompagner dans le level suivant. Ils ont tous des pouvoirs différents (ainsi Dizzy se transforme en tornade pour éliminer tous les ennemis qui se beurtent à lui). Pour faire appel à eux pendant le jeu, il faut crever l'un des ballons-bonus, et prendre la petite pastille qu'ils laissent tomber. Ainsi votre Buster est remplacé par celui que vous aviez sélectionné avant le départ. Autre référence à Mario, il faut sauter sur la tête des ennemis pour les faire disparaître, on ne dispose d'aucune autre arme Bref c'est du classique, mais c'est quand même vraiment bon à jouer... Vivement la version Super Nintendo, qui est prévue pour l'année prochaine. ■

Tiny Crevette!

Un boss de fin tres... Amoureux!

LES AMIS DE BABS



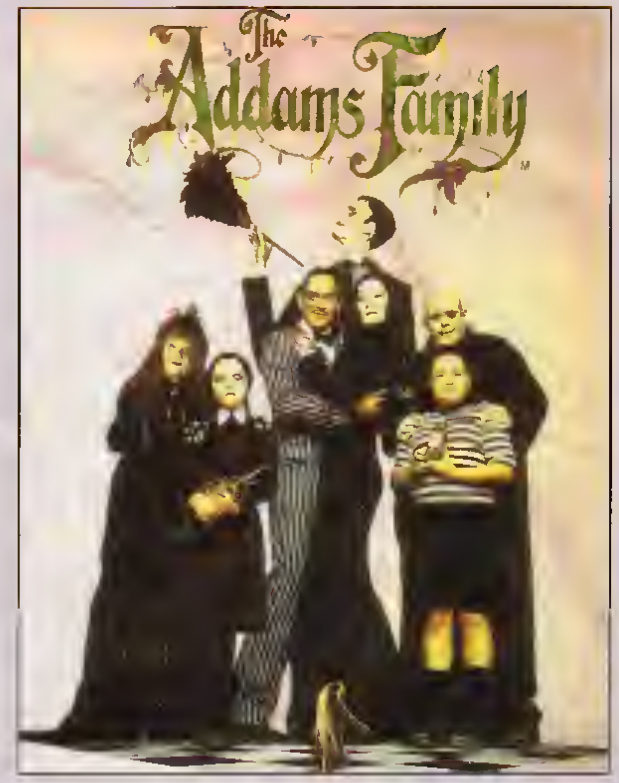
Avec la manette, on choisit le personnage que l on va incarner

89%

EN RÉSUMÉ

TINY TOONS

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 91 %
- Animation : 90 %
- Son · 89 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 88 %



Les membres les plus bizarres de la famille la plus folle qui ait jamais existé vous invitent à partager leurs loufoques aventures. Cartésiens s'abstenir.

Avant de se lancer, une présentation exhaustive de cette famille s'impose. On va se la jouer jeu de sept familles. Hum, bon. Voilà donc. Dans la famille Addams je voudrais :

– le père (Gomez). C'est un personnage affable au sourire constant. Il est fou amoureux de Morticia. C'est lui que vous dirigez pendant le jeu.

– la mère (Morticia). Elle représente l'archétype de la « vamp », de la femme fatale. Son teint blafard et ses yeux noirs font craquer tous les mâles.

– le valet (Lurch). Voilà un être inquiétant. Cousin germain de Frankenstein, les cernes de ses yeux font frissonner les plus courageux.

– la grand-mère (Granny). L'édentée de la famille. Sorcière jusqu'au bout des doigts, elle gagne à ne pas être connue.

– le fils (Pugsley). Enfant à l'embonpoint certain, il ne se sustente pas seulement de nourritures spirituelles.

– la fille (Wednesday). Fille de sa mère, elle en possède le charme et le sombre sens de l'humour. Mignonne comme une mygale, cette petite.

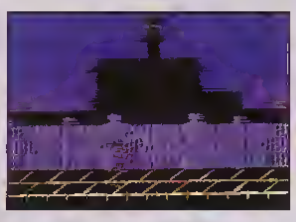
– la chose (la Chose). C'est... une main.

Les présentations étant faites, penchons-nous sur le problème de ces curieux êtres... humains ?

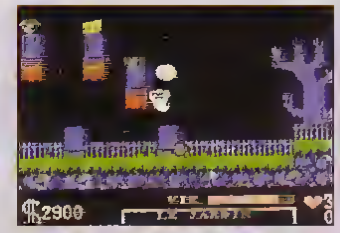
SOMBRE MANOIR

A la suite d'une curieuse histoire de saisie, les membres de la famille Addams se retrouvent emprisonnés dans leur propre demeure par un avocat sans cœur. Pour les délivrer, Gomez devra récupérer beaucoup d'argent et faire preuve d'une grande dextérité.

L'aventure commence dans le jardin, au décor de pierres tombales et d'arbres aux formes tourmentées. Peuplé, entre autres, de fantômes et de plantes carnivores, c'est un endroit dont il faut se méfier. Sauter sur vos adversaires vous permet de les anéantir mais c'est parfois risqué. À l'autre bout du jardin se trouve une crypte dans laquelle Gomez

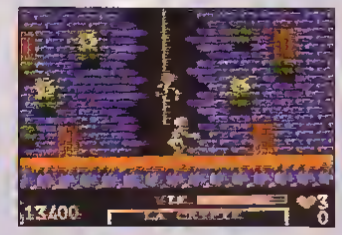


L'aventure débute en pleine nuit. Remarquez le teint sombre de Gomez



Pour accéder aux tombes en l'air (???), sautez sur le fantôme

se hâte de pénétrer. Il y trouve la clé qui lui permet de rentrer dans le manoir et peut également récupérer quelques sacs bienvenus de monnaie sonnante et trébuchante.



Ce squelette détient la clé qui vous permettra d'entrer dans la maison

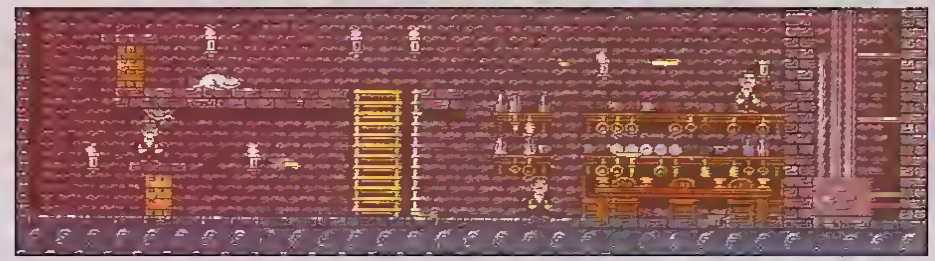
Nous voilà maintenant dans la demeure familiale, dont les vieilles planches, quoique quelque peu vermoulues, semblent imputrescibles. C'est une bâtisse immense qui a de franches allures de labyrinthe. Il serait bien avisé d'en faire un plan. C'est dans les

Gomez dans la chambre "de" as

méandres de ces couloirs tortueux, protégés par des armures vides ou de farouches araignées, dans ces pièces aux multiples dangers que se trouvent Wednesday, Lurch et les autres. Bon courage, Gomez.

LA MÉTHODE A DU BON

La quête de Gomez se résume à un unique plan d'actions : il doit découvrir certains objets (clé,



Voilà le plan de la cuisine. En bas à gauche se trouve l'entrée du frigo, en bas à droite celle du fourneau. Vous pourrez y dégeler Wednesday

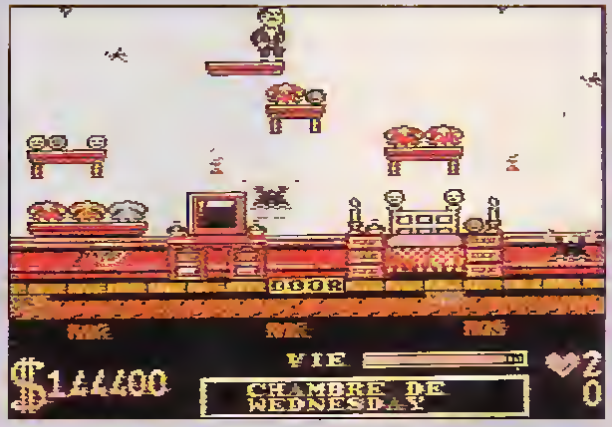
potion...) qui lui permettent d'avancer davantage ou bien de délivrer quelqu'un. Par exemple pour délivrer Pugsley, qui est coincé dans un tuyau (???), il est nécessaire de récupérer, dans la chambre de Wednesday, la clé qui permet de rentrer dans l'arbre dans lequel se trouve un œuf

A partir du vestibule toutes les pièces de la maison sont visitables

bleu indispensable à l'élaboration d'une potion amaigrissante. Toi y en avoir compris ? Et bien sûr, c'est à force de jouer que l'on apprend où se trouvent les objets nécessaires à telle ou telle action et que l'on perd moins de temps à les chercher.

Il faut sauter de bloc en bloc mais seulement lorsqu'ils sourient Sinon

Élément important du jeu : la Chose. Vous trouverez cette main dans la chambre à coucher principale. Elle pourra vous aider trois fois durant votre aventure en vous servant de bouclier. Utilisez ses services seulement dans les moments critiques.

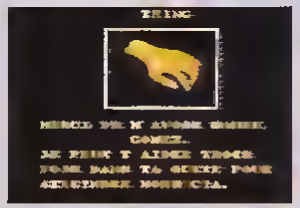


Dans la chambre de Wednesday les poupées sont meurtrières

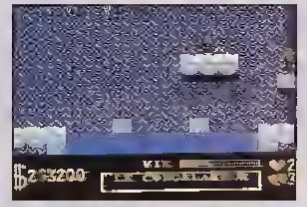
DE TOUTES LES COULEURS

Addams Family se distingue par la diversité de ses endroits à visiter. Même s'ils sont souvent réduits (seulement quelques écrans), il y en a tout de même une trentaine. Pas mal. Côté

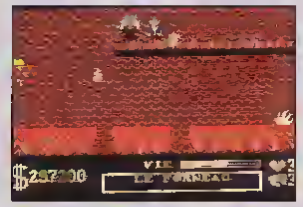
Rebondissez sur le lit pour récupérer the "Thing"



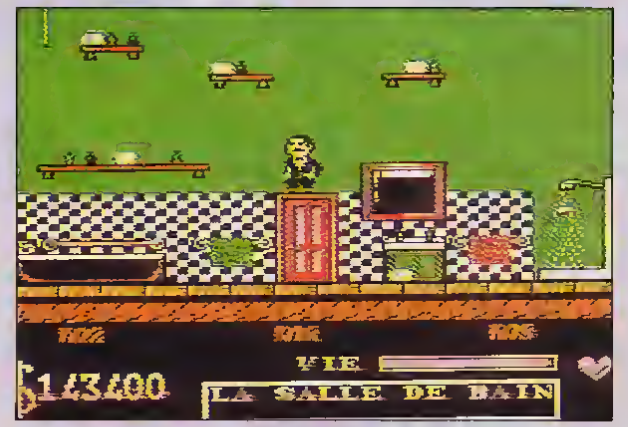
La main vous remercie



Dans le frigo se trouve la petite Wednesday (re ???) Grand garde manger !



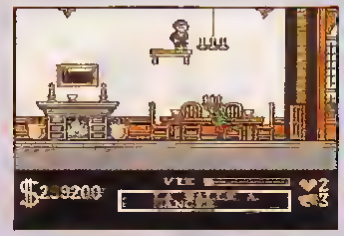
La grand mère se trouve dans le fourneau Était-il vraiment nécessaire d'en arriver à de telles extrémités ?



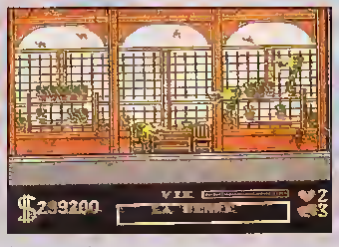
Méfiez vous des savonnettes Elles sont glissantes

réalisation, on regrettera les graphismes parfois un peu fouillis (il faut parfois vraiment bien regarder pour distinguer un objet intéressant). Dans la lignée des jeux de plates-formes bien prise de tête, ce jeu allie réflexion et difficulté. Vous mourez, vous recommencez au début du niveau. C'est sans pitié.

En bref, un jeu sympa qui ne révolutionne certes pas le genre,



Faites tomber le lustre sur le crâne de l'affreux couleur émeraude



La serre et ses plantes carnivores.

La pause vous permet de visualiser les objets que vous possédez et les personnes que vous avez délivrées

mais qui est d'une qualité acceptable. On ne peut pas toujours confiner au sublime non plus. ■

Chris, magnanime

68%

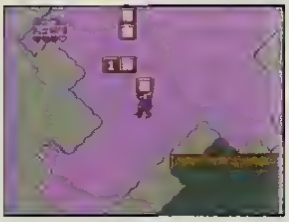
EN RÉSUMÉ

THE ADDAMS FAMILY

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 79 %
- Animation : 80 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 70 %

Depuis le temps que Crevette nous prend la tête à vénérer le Big Mac comme une œuvre d'art culinaire et Mc Donald's comme une religion, il ne pouvait échapper à ce jeu... Noooon, Crevette, bouffe pas la cartouche !

Raaah ! Mes glandes salivaires viennent de se mettre en action. Je viens de trouver Mc Donaldland sur mon bureau. Rien qu'à la vue du grand "M" jaune qui orne la boîte, mon esprit se remémore déjà le dernier Big Mac que je me suis enfilé (c'était y a moins de deux jours, et je suis déjà en manque !). Rien que cette sensation des dents qui s'enfoncent dans cette matière mœlleuse, et ce goût sucré de la sauce Big Mac, à peine influencée par la douce aigreur des énormes cornichons Molossol ! Sluuurp, je peux pas lutter, m'imposer ça, c'est trop dur, ce test est un enfer...



Il faut attraper certains blocs au vol !

En soulevant des blocs, on peut avoir des surprises.

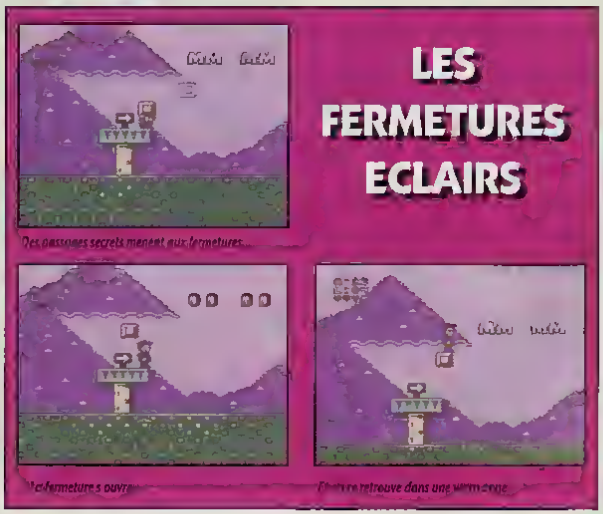
RONALD RÉGALE

Avec un petit peu de self-control, j'ai enfin réussi à pénétrer dans le monde magique de Mc Donaldland. C'est dans ce pays merveilleux que vit Ronald Mc Donald's (car, pour ceux qui ne l'aurait pas encore compris, il s'agit du jeu officiel de Mc Donald's). On y retrouve tous les personnages que Mc Donald's a inventé pour ses menus enfant. D'ailleurs, l'ambiance est si bien rendue, qu'on a l'impression d'être enfermé dans une boite d'Happy Meal géante ! On y retrouve, surtout, Mick et Mack, qui sont les deux petits garçons qui vont nous aider à retrouver le sac magique de Ronald, volé par l'infâme Hamburglar, l'ennemi des enfants (ouuuuh !). Vous voilà donc parti à l'assaut de ce jeu de plates-formes démoniaques et... Alléchant !

Sous les pavé, la plage !

MERCI MARIO

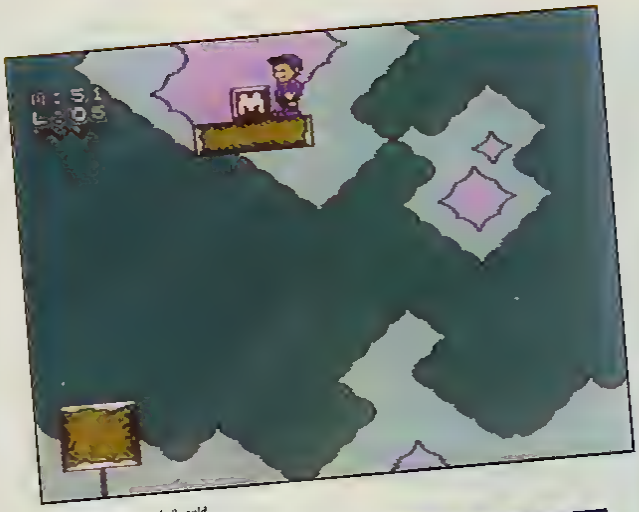
Attention au départ, c'est pas de la tarte. Mc Donaldland ne compte pas moins de 30 levels, qui s'étendent sur sept mondes En fait, la plupart des éléments de ce jeu sont sérieusement pompés sur Super Mario, mais le résultat est si réussi que l'on pardonne aisément à Virgin Games (c'est l'éditeur) de l'avoir fait. Cela commence déjà par le mode "2 joueurs": comme dans Mario 3, on joue à deux, l'un après l'autre, mais ce n'est pas seulement quand l'un meurt que l'autre prend le relais, c'est aussi après avoir complété un level que la main passe à votre adversaire. Sur chaque monde (qui comporte 6 levels chacun), il faut ramasser un certain nombre de cartes "Mc Do". Quand le nombre demandé est réuni, Ronald vous fait passer au monde suivant. Les cartes sont planquées dans les levels, et il faudra se creuser un peu les méninges pour trouver où elles se trouvent. Comme dans Mario, il faut ramasser des pièces


LES FERMETURES ECLAIRS

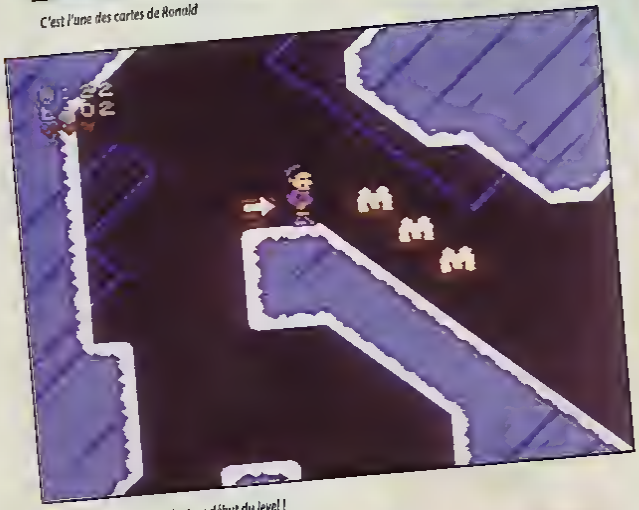
Des passages secrets mènent aux fermetures...

La fermeture s'ouvre

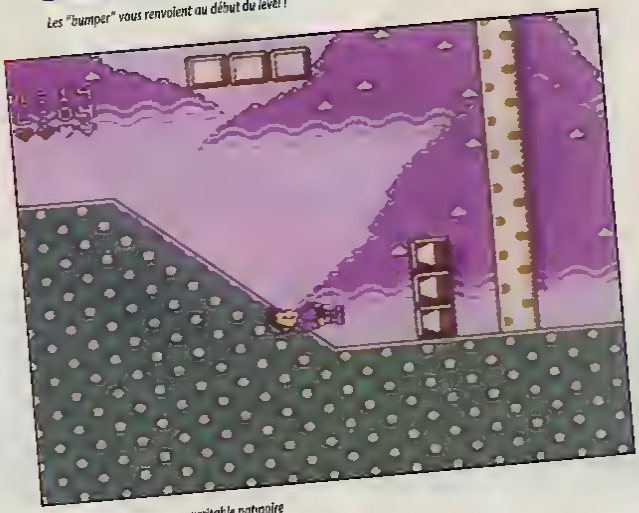
Elle se retrouve dans une vermicelle



C'est l'une des cartes de Ronald



Les "bumper" vous renvoient au début du level !



Le monde des glaces est une veritable patinoire

Il suffit de prendre un bloc...

...De le suspendre sur l'accroche-bloc...

...Et on crée une plate-forme mouvante !

Le plan du premier monde

(ici elles ont la forme du sigle Mc Donald's), sauter sur des blocs, etc... La seule différence, c'est que dans ce jeu, on peut ramasser les blocs et les lancer contre l'ennemi. Ennemis qui ne sont pas très nombreux, dans la mesure où tout l'intérêt du jeu tient dans la faculté de franchir des **obstacles périlleux**, pour finir le level ou ramasser une carte. Pour accompagner tout cela, on trouve un nombre faramineux de bonus et de salles secrètes. C'est pompé, mais en bien !

AMENEZ LE KETCHUP !

Au delà de toutes les espérances, Mc Donaldland est un jeu fabuleux. Tout d'abord grâce à sa jouabilité exceptionnelle, entourée d'une bande sonore fabuleuse, et de graphismes géants (là aussi on retrouve l'influence Mario). Ensuite grâce à son étonnante richesse... Un jeu à croquer. ■

92%

EN RÉSUMÉ

MC DONALDLAND

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 91 %
- Animation : 92 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 92 %

à la fin de chaque stage, après un traditionnel boss de fin, vous passez au magasin pour acheter des options : tir rapide, tir très rapide, un continu en plus, un 1 up, un stage spécial, ou un moteur d'avion plus puissant. Il faut donc bien gérer son itinéraire et ne surtout pas oublier de ramasser les sacs de billets. Pour rentrer dans les bonus stage... il faut trouver les portes, celles-ci sont invisibles et ne s'ouvrent que si vous tirez dessus par hasard. Une fois que vous en avez trouvé une, il n'y a plus qu'à ramasser la monnaie . en 20 secondes.

ATTACHEZ VOS CEINTURES

Au premier abord, le maniement du personnage n'est pas aisé : pour tirer en arrière, il faut faire un demi-looping avec le bouton B, et en faire un autre pour se rétablir. De plus, le mouvement du décor suit la direction de l'aéroplane, on peut donc aller en arrière (c'est bien pratique pour récupérer l'argent). L'avion normal, au

Quand un ours pilote un avion, il ne recherche pas forcément du miel, mais c'est sûr, il recherche des ennuis !

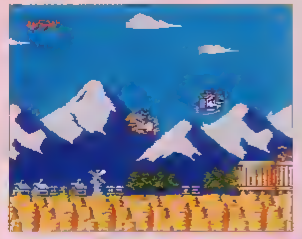
Talespin relate les nouvelles aventures de Baloo, un ours créé par Rudyard KIPLING et repris par les studios Disney lors du dessin animé "le livre de la jungle". Depuis, Baloo est sorti de sa jungle, a passé son brevet de pilote et œuvre dans le dessin animé "Super Baloo". L'ours aviateur fait donc son apparition sur la NES, Talespin est en fait un shoot'em up horizontal et vertical, plutôt original grâce à un graphisme amusant style cartoon et un déroulement de jeu peu orthodoxe.

ATTENTION AU DÉCOLLAGE

À bord de son avion, Baloo devra affronter, comme dans le dessin animé, Don Karnage et les pirates de l'air. L'intérêt du jeu réside dans le déroulement de l'action, en effet, dans les stages de shoot'em up, vous devez avant tout survivre mais aussi récupérer de l'argent car

Le magasin

Dans les nuages pour le troisième niveau


Level 1

LES PIRATES DE KARNAGE

Machine à bulles

Helico

Un toutou pilote coucou

Speedfire

Artillerie

Bleu submarine

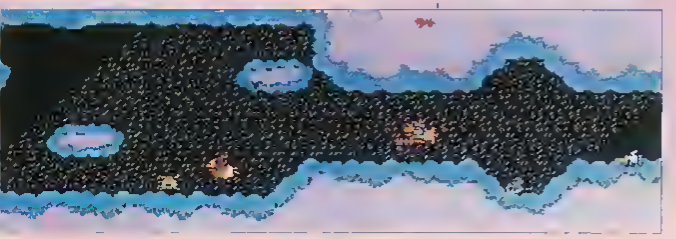
Le lanceur de bulles

premier niveau bouge très lentement et surtout tire TRÈS lentement, rendant le premier niveau difficile à passer. Mais dès que l'on maîtrise le demi-looping et le tir en diagonal, l'avion est d'une étonnante maniabilité. Heureusement d'ailleurs, car les méchants, ont des mouvements franchement vicieux et la plupart reviennent illico par derrière si vous ne les détruisez pas. L'animation est irréprochable et sans ralentissement malgré le nombre parfois impressionnant de sprites à l'écran. Au niveau graphisme, Talespin est au top de la NES, les décors sont beaux et très variés. Vous passerez de la montagne à la mer par une chute d'eau (scrolling vertical), puis au dessus d'un bateau rien que dans le premier niveau. Les petits et grands boss sont innombrables et changent à chaque niveau, et ils sont tous très originaux. Au level 2 (le terrain de base-ball) le boss de fin est une balle géante qui fait de gigantesques rebonds et vous lance des petites balles ! Talespin est, à n'en pas douter, un très bon jeu, d'un niveau de difficulté élevé, d'autant plus qu'il n'y a que trois continus par partie (mais vous avez la possibilité d'en récupérer de temps en temps). Constamment inventif, il vous réserve de nombreuses heures de plaisir . et de casse-tête, attention à l'atterrissage !

Uggly, pilote de NES ■

Le boss du deuxieme niveau

Y a de l'oroge dons l'air



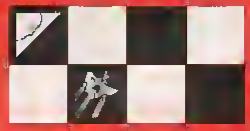
Attention aux mines

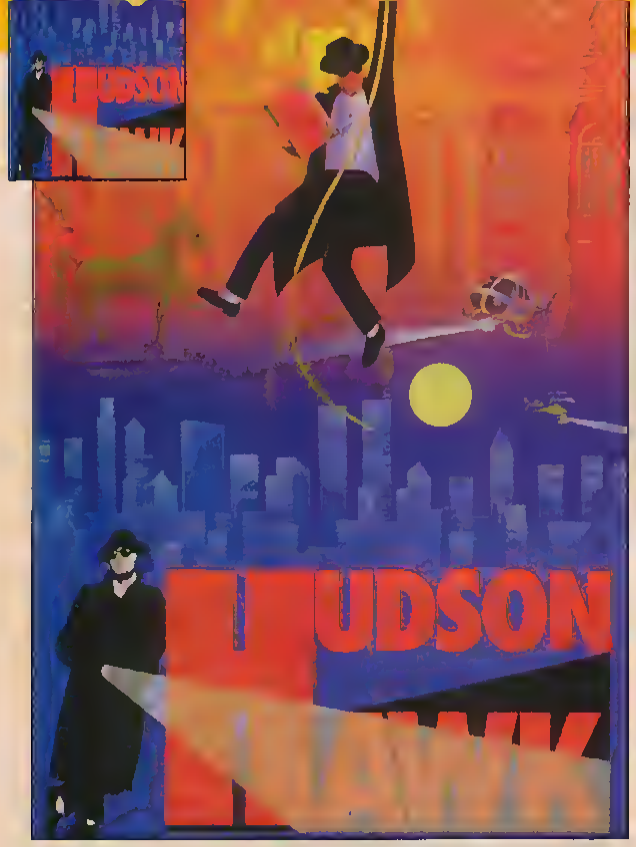
80%

EN RESUME

TALESPIN

- Console : NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 40 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 80 %





On monte la caisse sur l'élevator

On empile les deux caisses hop !

C'est un film, oh ! combien célèbre avec Bruce Willis. Je ne vous ferai pas l'affront de vous raconter l'histoire. De toute façon, je l'ai pas vu... Mais il paraît que le jeu reprend l'intrigue, c'est pas de l'info ça?

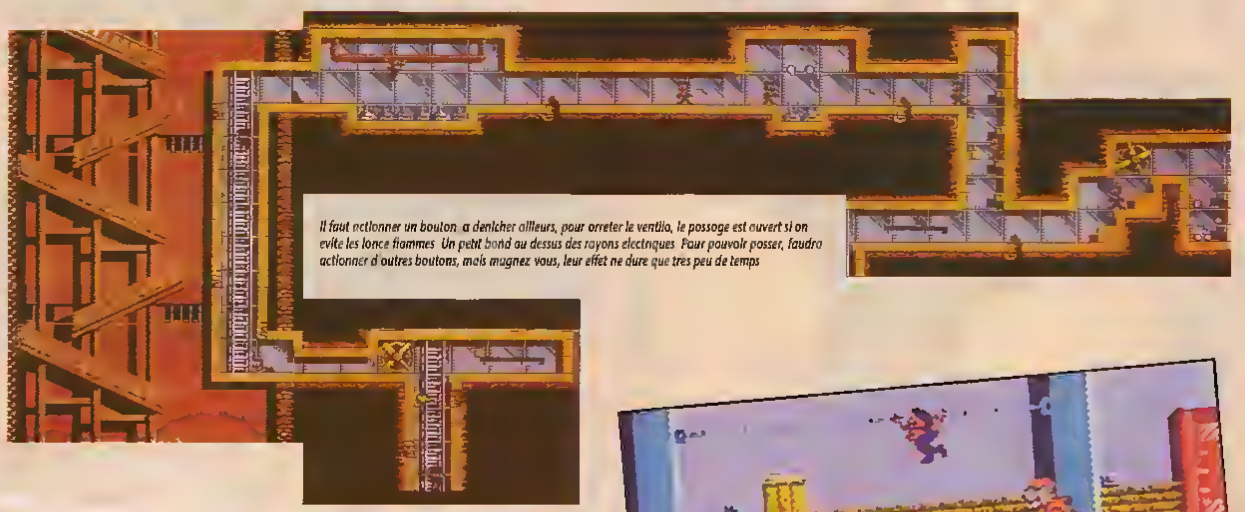
Il s'agit donc, d'un jeu de plates-formes, on avance .. Certains hommes peu scrupuleux ont trouvé la fameuse machine de Léonard de Vinci qui fabrique de l'or, la pierre philosophale quoi. Et leur but est de ruiner l'économie du pays en produisant un max de métal jaune. Pour dire comme les jeux changent Avant, il fallait sauver le monde des méchants, bêtement. Maintenant faut sauver l'économie... Ah ! la politique... Bientôt on aura des jeux où il faudra trouver du boulot aux chômeurs, C.V., tout ça, on n'a pas fini. Enfin, votre but à vous est d'empêcher cela en trouvant la machine, en anéantissant les ennemis et en sauvant une de vos potes qui s'est fait enlever.

Ce chien vous pousse dans le vide

Pour cela vous avez votre force de saut, minable, faut le dire tout de suite, des balles genre tennis comme armes et un coup de poing solide qui peut servir contre les chiens qui mordent salement par exemple.

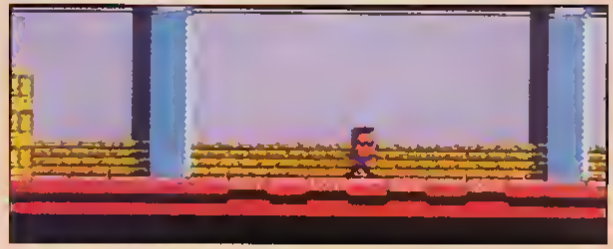
ET EN PLUS FAUT RÉFLÉCHIR

L'intérêt du jeu réside dans les énigmes à résoudre. Et elles sont balèzes, ou alors c'est pas mon truc. Comment empiler les caisses en bois pour atteindre les sorties, éviter les rayons laser, arrêter les ventilos meurtriers, les faisceaux électriques ? On revient

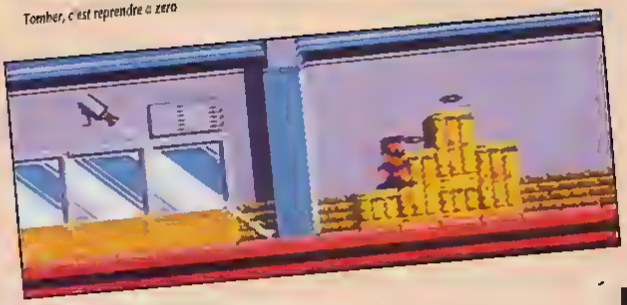


Il faut actionner un bouton, a dénicher ailleurs, pour arrêter le ventilo, le passage est ouvert si on évite les lance flammes. Un petit bond au dessus des rayons électriques. Pour pouvoir passer, faudra actionner d'autres boutons, mais magnez vous, leur effet ne dure que très peu de temps

Tomber, c'est reprendre à zéro

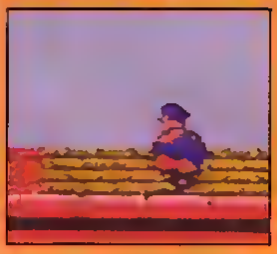


Eviter les carres rayes, ça déclenche l'alarme



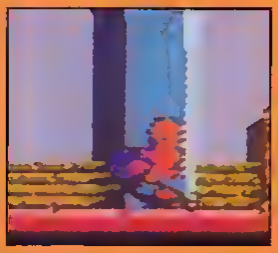
A moi les sous de bonus

VOS ENNEMIS

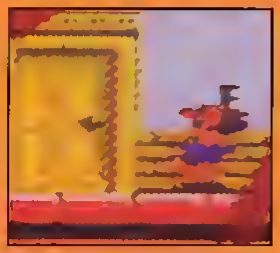


Un flic qui pose pas trop de problème

Lui, il tire vite, ça se corse



Il a l'air de rien avec son balai



Ce photographe vous éblouit comme un rien

souvent sur ses pas après avoir actionné un bouton à l'autre bout du niveau. Sinon, quelques tireurs vous guettent, des balayeurs, des photographes... Enigmes et shoot aux balles de tennis vous attendent. Le problème, c'est que le jeu n'est vraiment pas maniable du tout et le "continue" ramène au tout début du niveau. À donner envie de tout casser très rapidement. Avec une difficulté mal dosée, ça crispe encore plus, mais les énigmes sont parfois sympa... alors le bilan est mitigé. En s'accrochant, on finit sans doute par aimer ■

Miss V.T.M.

65%

EN RÉSUMÉ
HUDSON HAWK

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 40 %
- Difficulté : 50 ou 100 % ?
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 40 %

Plus qu'un jeu, c'est un monument entier qui débarque cet automne sous la forme d'une banale cartouche NES. Tant de bonheur, est-ce possible ?

Il est un nom dont la seule évocation fait frémir le plus blasé des baroudeurs du jeu vidéo. Un nom qui rappelle à lui seul des nuits entières passées à s'user péniblement les yeux sur l'écran de son Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Atari (rayez la mention inutile). Un nom synonyme d'une épopée aussi captivante que l'intégrale de Star Trek. Ce nom magique ? Tout simplement Elite, un des jeux vidéo les plus vendus de tous les temps.

DE LA DURE TÂCHE DU TESTEUR

Se pose maintenant un problème de poids pour le testeur harassé par l'ampleur de cette tâche. Comment résumer un jeu comme Elite dans le maigre espace de ces deux pages. Comment aborder une cartouche qui englobe aussi bien le shoot them up, la simulation économique ou le wargame, sans négliger aucun des aspects qui rendent ce jeu unique ? Impossible, mais, comme vous feriez certainement la gueule en tombant sur deux pages blanches (et Pedro, notre cher rédac chef, encore plus), allons-y gaiement !

Un petit peu de shopping

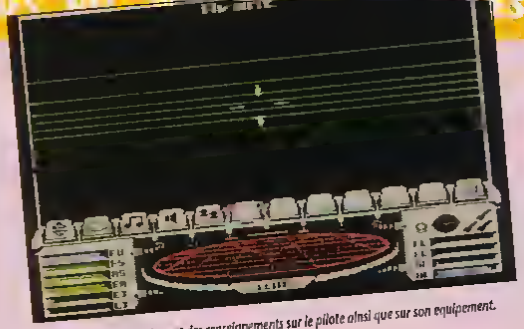
Pour garnir la soute

TENTATIVE DE RÉSUMÉ

Elite vous plonge donc dans un futur lointain, en plein espace intersidéral. Aux commandes d'un petit cargo de combat, le Lacy Cobra MK III, vous entamez une carrière qui, vous l'espérez, se terminera dans la gloire. Le but suprême ? Acquérir le statut de pilote d'élite, accordé au compte-gouttes par la toute puissante fédération des pilotes. Mais pour cela, encore et toujours, l'argent reste le moteur de la guerre. Car pour pouvoir explorer les mondes les plus hostiles et survivre dans un univers peuplé de dangers, mieux vaut avoir un vaisseau bien équipé. Et comme rien n'est gratuit, récolter des « brouzoufs » s'impose. Le moyen le plus sûr pour cela s'appelle tout simplement commerce : en allant chercher des denrées sur une planète où elles ne sont pas chères, et en les revendant sur une autre planète où leur prix est nettement plus élevé, vous réaliserez des bénéfices que vous pourrez réinvestir. Malheureusement, vous n'êtes pas seul dans l'espace : navires de police, marchands, contrebandiers et pirates, croiseront régulièrement votre chemin. Et comme on n'est pas dans un shoot them up primaire, hors de question d'allumer tout ce qui bouge, sous peine d'être catalogué « pirate » et de se retrouver avec la police interstellaire sur le dos. À vous donc de décider de l'attitude à adopter lors de chaque rencontre. Si vous tirez trop tôt, vous prenez le risque de vous tromper, mais si vous vous montrez trop gentil, vous risquez d'essuyer le feu d'un pirate et de commencer le combat dans des conditions défavorables. Constamment, dans ce jeu, vous serez ainsi amené à allier réflexion et dextérité (parce que pour les combats, croyez-moi, mieux vaut être un roi du laser).

DIEU QUE C'EST GRAND !

La grande force d'Elite provient à la fois de la taille de son univers, réellement gigantesque, et de l'incroyable variété des situations qu'il propose. Aucune rencontre n'est différente de la précédente et, avec près d'une vingtaine de vaisseaux différents,



La fiche d'évaluation fournit des renseignements sur le pilote ainsi que sur son équipement. Comme à la guerre, plus il y a d'armes, mieux c'est !

les adversaires se suivent et ne se ressemblent pas. Même diversité en ce qui concerne les planètes : des terres corporatistes, civilisées et sûres, aux planètes anarchiques dans lesquelles règne la loi du plus fort, on trouve tout un panel de régimes politiques et de

Ce ne sont pas vraiment les graphismes qui font l'intérêt de Elite

niveaux de développement industriel qui vous seront utiles pour élaborer votre plan de vol. Au début, inutile d'aller folâtrer près d'un monde féodal dans lequel les attaques sont fréquentes. Inutile également d'acheter de la nourriture dans un pays industrialisé, où elle sera forcément chère, pour aller la vendre dans un pays agricole. Faites plutôt l'inverse ! Ce réalisme est encore accru par la totale liberté qui est offerte au joueur. À condition d'avoir assez de carburant, vous pourrez aller dans n'importe quel point de ce gigantesque univers. De même, le jeu ne vous impose jamais une seule stratégie : si le commerce « normal » reste le mode de vie le plus calme, rien ne vous empêche de tenter des professions plus risquées : contrebandier (toutes les vedettes de police de la galaxie auront alors l'ordre de vous chasser mais les profits sont faramineux), pirate ou chasseur de prime. Et ce choix n'est jamais figé : à chaque rencontre, à chaque atterrissage, vous pourrez faire basculer le cours de votre existence.

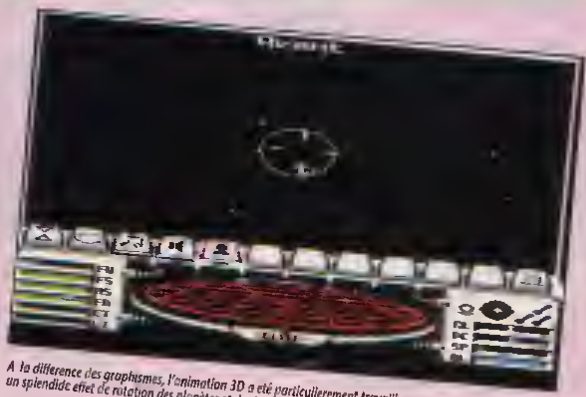
IGGY ENFONCE LE CLOU

Voilà, grossièrement simplifiée, la trame d'un des plus grands jeux de stratégie de tous les temps. D'une durée de vie digne d'un Zelda, dosant parfaitement les parties shoot them up et stratégiques, jamais trop complexe à manier (toutes les simulations du même genre ne peuvent en dire autant... suivez mon regard !), Elite vous plonge dans un monde parallèle dans lequel plus rien d'autre n'a d'importance. Vous vous surprendrez certainement à sauter des repas. Les sensations qu'on peut éprouver aux commandes du Cobra MK III sont indescriptibles, mais elles valent vraiment la peine d'être vécues. Il est vrai que ce jeu se révélera certainement trop « adulte » pour les plus jeunes d'entre vous. Mais pour tous les autres, aucune hésitation, d'autant que les textes à l'écran ont été traduits en français et qu'il est possible de piloter le Cobra à deux ! Malgré ses graphismes sommaires (mais comment aurait-on pu faire autrement vu la taille de cette aventure et le réalisme de l'animation 3D ?), voici un must hors norme qui vous captivera pendant des mois et des mois, une expérience fantastique qu'il serait impardonnable de louper. N'oubliez pas d'aller en cours quand même ! ■

Iggy, en est encore tout « bouleversifié »

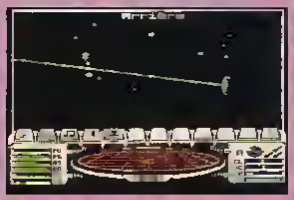
UN UNIVERS GIGANTESQUE

Deux cartes sont accessibles dans Elite : la première liste uniquement les planètes environnantes, les cercles désignant les mondes accessibles avec votre réserve de fuel ; la seconde englobe un champ bien plus large. Un descriptif accessible pour chaque planète donne les principales informations à connaître



A la différence des graphismes, l'animation 3D a été particulièrement travaillée avec, en particulier, un splendide effet de rotation des planètes et des bases

ÇA CASTAGNE DANS L'ESPACE



Au cours de vos voyages, vous serez fatalement amené à en découdre avec des escadrilles ennemies. Votre dextérité en vol mais également l'armement de votre Cobra feront la différence

94%

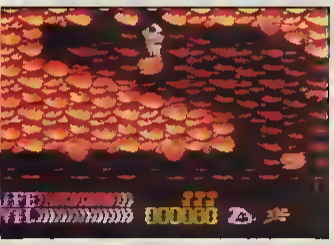
EN RÉSUMÉ

ELITE

- Console : NES
- Genre : exploration spatiale
- Graphisme : 55 %
- Animation : 86 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 98 %

Il doit y avoir un mystère Wizard and Warriors. Alors que tous les épisodes de ce jeu de plates-formes remportent un succès notoire de l'autre côté de l'Atlantique, les aventures du chevalier Kurous n'ont jamais passionné outre mesure les petits Français.

Vu la faible popularité de Wizard and Warriors, je vais me fendre d'une petite note explicative sur le scénario de la série. W&W, c'est donc l'histoire de l'éternel affrontement entre le chevalier Kuros et le sorcier Malkil. Après la deuxième dérouillée de l'affreux, on aurait pu croire que tout s'arrangerait. Mais comme il fallait bien occuper le brave Malkil dans cette cartouche et qu'une simulation de couture risquait de ne pas être folichonne, les p'tits gars de chez Acclaim nous ont inventé une astuce digne d'Hollywood.



n vrai régal pour l oeil, ces souterrains

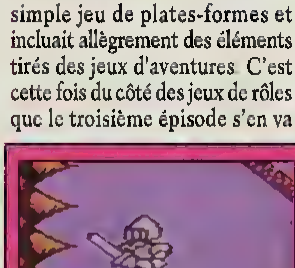
SURPRISE, IL N'ÉTAIT PAS MORT

En fait, il n'est pas mort mais il est revenu avec un nouveau visage (merci la chirurgie esthétique). Ah non, ça c'est pas le bon script : seulement le prochain épisode de Santa Dynastie. En fait, Kuros n'a vaincu que l'aspect physique du magicien. Son esprit s'est envolé pour aller semer la terreur dans la ville de Piedup, où il a carrément pris l'apparence du roi local. Se sentant tout seul sans son éternel rival, Kuros s'en va donc à Piedup pour une troisième confrontation.

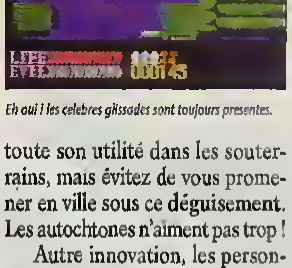
Les marchands, une étape indispensable pour progresser

CHANGEMENT DE RÔLE

Surprise ! On savait que Wizard and Warriors n'avait pas pour habitude de se cantonner au simple jeu de plates-formes et incluait allègrement des éléments tirés des jeux d'aventures. C'est cette fois du côté des jeux de rôles que le troisième épisode s'en va faire ses emplettes. Notre ami Kuros ne se contente pas, comme avant, de son look de chevalier, en cours de jeu il se métamorphose en voleur ou en magicien. Ainsi, un voleur passera bien plus facilement inaperçu alors que, en cas de baston, mieux vaut retrouver l'apparence du chevalier. Quant au magicien, il révélera toute son utilité dans les souterrains, mais évitez de vous promener en ville sous ce déguisement. Les autochtones n'aiment pas trop !



Ah ! une pièce d'or

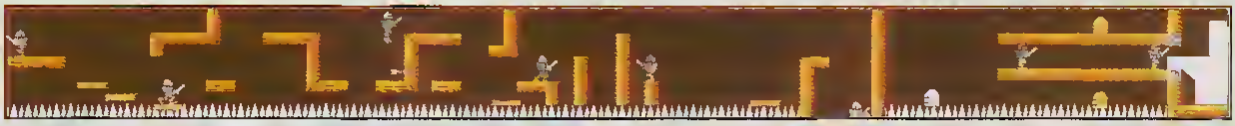


Eh oui ! les célèbres glissades sont toujours présentes.

Autre innovation, les personnages rencontrés ne sont pas forcément mauvais. Dans les parties « civilisées », traînent des braves passants qui n'attaqueront que si on les provoque. Les emprunts aux jeux de rôles ne s'arrêtent pas là : on retrouve la notion de montée en puissance. Chaque guilde (voleur, chevalier, magicien) est en effet divisée en trois corporations, semblables aux niveaux des jeux de rôles.

VA VOIR À LA GUILDE SI J'Y SUIS

L'acquisition d'une profession et le passage de niveaux s'effec-



Voici l'épreuve de passage de la guilde des voleurs du premier niveau. Un petit parcours d'obstacles pas si évident qu'il n'y paraît, qui se termine par un combat contre un boss. Pour la vaincre, rapprochez vous, baissez vous et frappez.

tuent au sein d'une guilde : lorsque vous la trouverez, un maître dans la profession vous confiera **deux tâches**. La première consiste à lui ramener un objet perdu, la seconde est une épreuve d'adresse, souvent assez difficile.

TOUR OU PROPRIÉTAIRE

Le monde de Piedup se décompose en différentes zones : la ville, les galeries souterraines, peuplée de monstres et truffées de plates-formes, le palais dans lequel se terre Malkil, situé au-

En bon héros de jeu de plates-formes, Kuros utilise tous les supports pour progresser

dessus de la ville, inaccessible : seul un passage secret, bien caché sous terre, permet d'y rentrer. La quête est vraiment très **longue** et, même les pros sueront pendant longtemps avant d'arriver à la terminer.

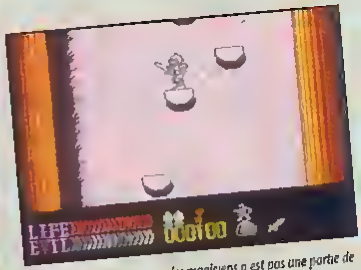
En tout cas, une chose est sûre : vous en prendrez plein les mirettes tout au long du jeu, tant les décors sont superbes et variés. J'ai rarement vu les couleurs de la NES **aussi bien utilisées**. Sur tout le trajet, se trouvent des pièces de monnaie ou des cristaux : récoltez-les et apportez-les chez les marchands afin d'acquérir des clés, de la nourriture ou divers objets indispensables à la quête.

LA CLASSE POUR TOUS

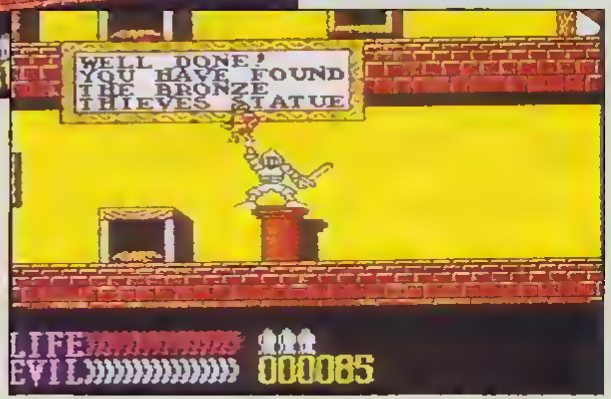
Avouons-le, on ne peut pas dire que les premiers Wizard and Warriors donnaient dans l'accessibilité. Le mélange réflexes/réflexion étant désormais bien mieux équilibré, personne ne s'en plaindra, pas même les vieux fanas de la saga, tant ce volet apparaît comme le plus **réussi** de la série. Encore plus beau, plus riche, plus varié et plus facile d'accès, Wizard and Warriors III est sacrément sympa. Si vous avez apprécié les autres épisodes, foncez-y les yeux fermés. Et si vous êtes toujours resté insible aux charmes de Kuros, c'est le moment où jamais de franchir le pas. ■

Iggy, se prend pour Bilbo

Derrière le monstre, une statuette indispensable



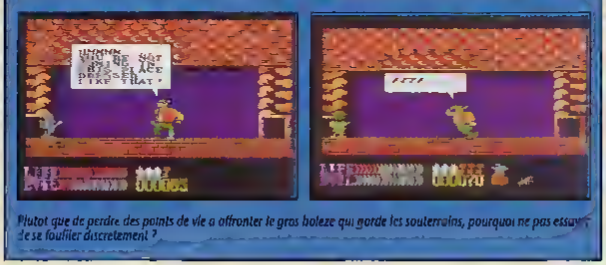
Réussir la première épreuve des magiciens n'est pas une partie de plaisir



Les guildes vous demanderont toujours de rapporter une statue avant de vous faire passer leur épreuve

Le chef de la guilde des magiciens de premier niveau vous reçoit.

LA RUSE, C'EST PAS IDIOT



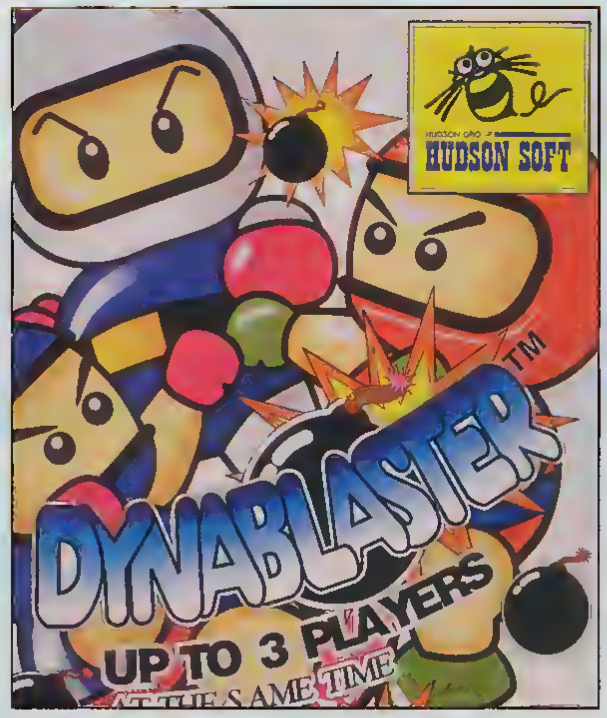
Plutôt que de perdre des points de vie à affronter le gros boleze qui garde les souterrains, pourquoi ne pas essayer de se faufiler discrètement ?

91%

EN RÉSUMÉ

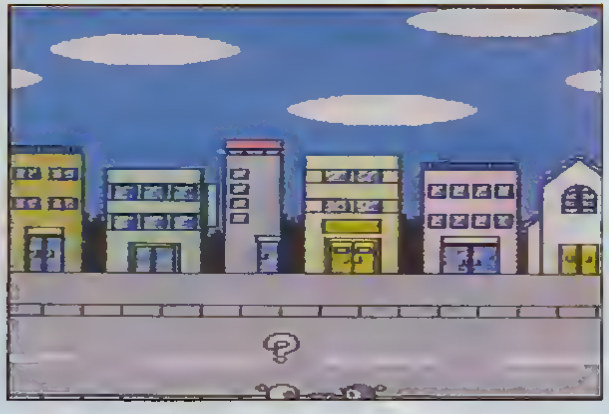
WIZARDS AND WARRIORS III

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 93 %
- Animation : 86 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 93 %
- Player Fun : 90 %



Après la Gameboy et la NEC, les fusilliers dynamiteurs viennent poser leurs explosifs sur la NES. Hiroshima mon amour.

Je me souviens avec une nostalgie non feinte d'une époque où la salle de test de *Player One* résonnait de rires, de cris, d'explosions de colère, de larmes (bon d'accord, là j'exagère un peu). Bref, de déferlement de décibels d'une intensité telle, qu'elle couvrait le chant d'amour du Chris en rut.(Un exploit remarquable quand on connaît la force du brame que lance notre Schoolboy adoré lorsque vient la saison des amours. Mais je m'égare). La cause de tant de bonheur mesurait à peine quelques centimètres carrés. Il s'agissait tout bonnement d'une cartouche pour la console NEC répondant au doux nom de Bomber Man. Car Bomber Man est tout simplement l'un des plus grands jeux pour multi-joueurs jamais inventé. Une véritable merveille capable de transformer n'importe quelle réunion du Rotary Club en chaude soirée de Samba brésillienne. Les possesseurs de NEC ne sont heureusement plus les seuls à pouvoir se livrer à des parties de folie entre amis : sous le nom de Dynablaster, ce petit joyau touche les machines Nintendo. Gameboy d'abord, NES désormais.

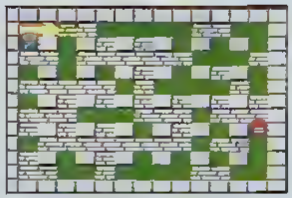


Adorables ces petits blasters, n'est ce pas ?

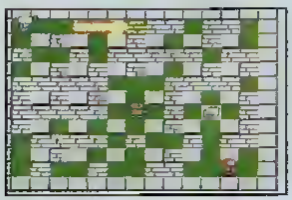
MON POTE BOMBER MAN

Dynablaster met en scène un petit extra-terrestre à la tronche hallucinée. Sa principale occupation consiste à poser des bombes à retardement. Accusé de vol par son ennemi, le Bomber Man noir est mis en prison et le voilà condamné à sortir de cette geôle par ses propres moyens. Bon, on ne s'extasiera pas sur l'originalité du scénario qui a pour unique but de justifier votre traversée de 48 tableaux, truffés de briques et d'ennemis. Pour sortir victorieux de chaque épreuve, Dynablaster devra détruire tous ses ennemis puis trouver la porte cachée. Il dispose pour cela de ses célèbres bombes à retardement : le fonctionnement en est simple. Un coup sur le bouton de tir libère une bombe. Un compte à rebours se met en marche, ne laissant que quelques secondes à notre homme pour se mettre à l'abri avant que le souffle de l'explosion ne lui grille les moustaches. La clé du succès réside donc dans un timing rigoureux pour réussir à coincer les monstres tout en évitant de se faire allumer par une explosion qu'on a déclenchée soi-même. Des bonus viennent transformer la puissance de notre bonhomme. Certains, permanents, permettent par exemple de larguer plusieurs bombes de suite (à

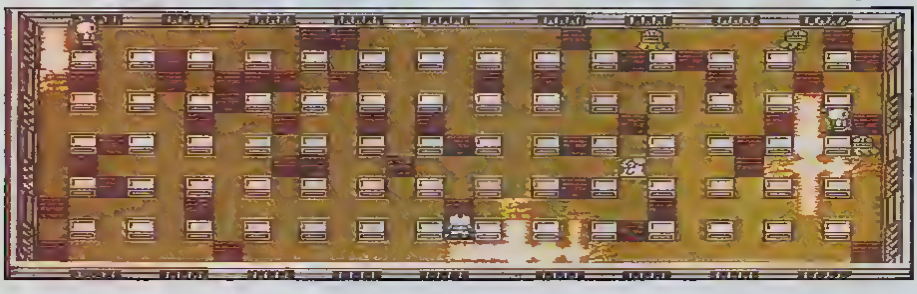
Le match s'emmanche plutot bien pour le blanc



A deux, c'est mieux qu'en solo



.. Mais à trois qu'est ce qu'on se marre !



Tres rapidement, les niveaux defilent en scrolling compliquant d'autant la tâche puisque les ennemis ne sont pas tous visibles simultanement.

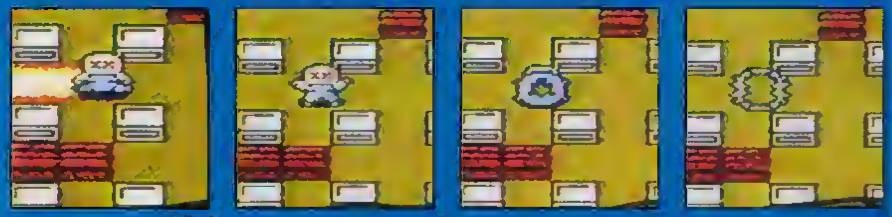
quatre ou cinq, ça devient Tchernobyl) ou d'augmenter le souffle des explosions. D'autres, d'effet temporaire, rendent Bomber Man plus rapide, le protègent contre les explosions et lui permettent de passer à travers les obstacles ou de télécommander une explosion

LE FOUR SCORE, CONNAIS PAS

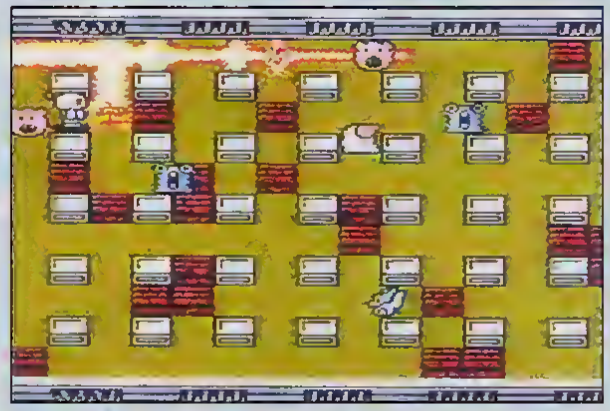
Voilà, désormais vous savez tout du mode solo, un sacré bon petit jeu capable de faire bien délirer les amateurs. Mais là où Dynablaster devient vraiment une merveille, c'est dans son mode multi-joueurs. Car plus qu'une variante, c'est carrément un nouveau jeu qui vous y est proposé. Plusieurs Bomber Men de couleur différente, contrôlés chacun par un joueur, se retrouvent alors en lice avec un but avoué : éliminer tous les autres. Un nouveau bonus, ou plutôt un malus, profite de l'occasion pour faire son apparition : il s'agit d'une tête de mort qui entraîne des joyeusetés comme une pluie de bombes. (Vous larguez alors des bombes automatiquement Attention, chaud devant !). Sous des dehors simples, ce mode donne lieu à des parties fabuleuses. Essayez un peu d'imaginer l'ambiance lorsque vous coincerez votre meilleur pote dans un coin, mettrez une bombe, et regarderez son visage se décomposer à mesure que s'égrenne le compte à rebours. Seul problème : le jeu à trois, le plus marrant à mon avis, nécessite un accessoire spécial, vendu séparément. Mais malgré ce défaut, Dynablaster est quand même un sacré jeu, indispensable si vous recevez souvent des amis ■

Iggy, convivial avant tout

MORT EN DIRECT

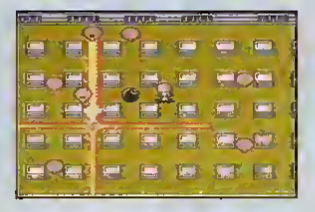


Lorsqu'il est touché, le perso se met à gonfler puis il explose. Excellent même si cette idée a été pompée sur un jeu de café antédiluvien, Dig Dug.



Notre ami Dyna fait des étincelles

Avant chaque niveau, un écran fixe



Moi j'aime les réactions en chaîne

Répétition du feu d'artifice du 14 juillet

PRINCIPAUX BONUS

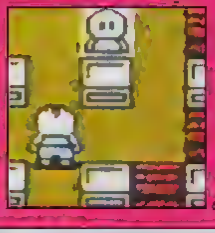
1

2

3

4

5



6

7

1- Bombe à retardement.
2- Multi-bombes.
3- Points supplémentaires.
4- Explosion étendue.
5- Invulnérabilité aux flammes.
6- Passage au tableau supérieur.
7- Malus (autorisant à plusieurs joueurs).

86%

EN RÉSUMÉ
DYNABLASTER

- Console : NES
- Genre : labyrinthe
- Graphisme : 75 %
- Animation : 70 %
- Son : 79 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 94 %

La Game Boy est un passage obligé pour un titre comme Tiny Toons... Peut-être même un peu trop obligé!

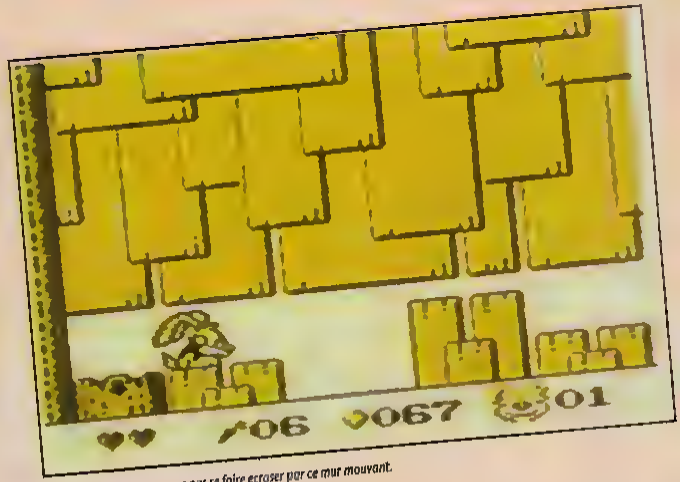
Après le test de la version NES, ce n'est pas la peine que je vous refasse un topo sur les Tiny Toons pour cette version Game Boy. Si les personnages ne changent pas d'une machine à l'autre, par contre le jeu a évolué et est quelque peu différent. En fait, le fond reste le même, mais les décors n'ont plus rien à voir et l'histoire est quelque peu modifiée. Voyons cela de plus près...

ENCORE ELLE!

De nouveau, Babs est au centre de l'affaire. Son rêve le plus ultime est, comme chacun le sait, d'être actrice. Pour cela, elle décide de partir seule à l'aventure, quitte à affronter mille dangers qui la séparent de la célébrité. Ces amis, sentant le danger, ont jugé bon de l'accompagner, pour lui venir en aide si l'occasion s'en présentait. Et il suffit de commencer une partie pour se rendre compte que c'est rapidement le cas.

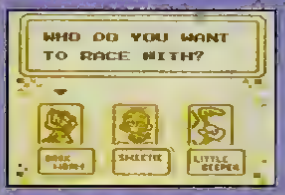
L'OREILLE EN COIN!

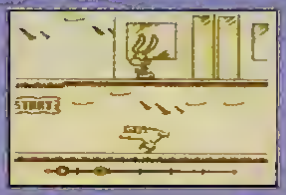
Sur Game Boy, donc, vous incarnez Buster, Plucky Duck ou Hamton (en pressant "Pause", on peut passer de l'un à l'autre) à la poursuite de Babs. En clair, vous avez devant les yeux un jeu de plates-formes pure race. Comme dans Mario, on retrouve le principe des blocs suspendus qui cachent des options. À la différence près, qu'il faut sauter par dessus, et non par dessous, pour faire tomber les options. En règle générale, on y trouve des carottes (pour les envoyer sur la tronche des ennemis), des cœurs (important, car on a que 2 cœurs au départ, et dès que l'on se fait toucher, on en perd un), et des bonus d'invincibilité. Dans cette version Game Boy, les levels sont truffés d'entrées secrètes, qui mènent à des sous-levels où on peut ramasser un maximum de bonus. Mais les risques y sont tout aussi présents, puisqu'il s'y trouve aussi des ennemis. Il peut même arriver que l'on trouve (toujours plus fort!) une chambre secrète dans un sous-level! On peut s'y livrer à une petite course de vitesse face à un adversaire Toon de votre choix (il faut être suicidaire pour prendre Meep Meep junior, car on est sûr de perdre!). Autre possibilité, on rencontre dans un sous-level, un compagnon de courte durée, mais il est le seul à pouvoir vous aider à traverser un passage. Ainsi, par exemple, Dizzy produit sa fabuleuse tornade, à la fin du premier level, pour creuser un tunnel qui va vous mener au deuxième level. Magique, non? Hormis tout cela, il faudra faire attention à tous les



Babs doit se baisser pour ne pas se faire écraser par ce mur mouvant.

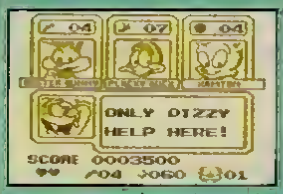
SALLES SECRETES



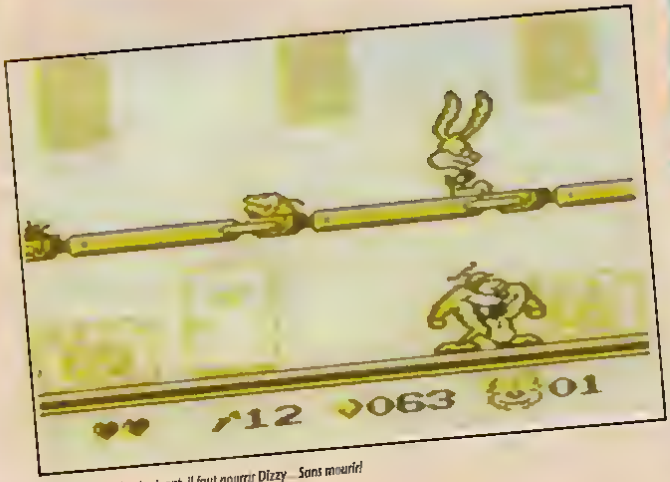


Des salles secrètes vous permettent de faire la course avec certains Toons.

DIZZY JOUE LES BULLDOZERS



Les copains que Bobs rencontre vont l'aider à passer certains obstacles



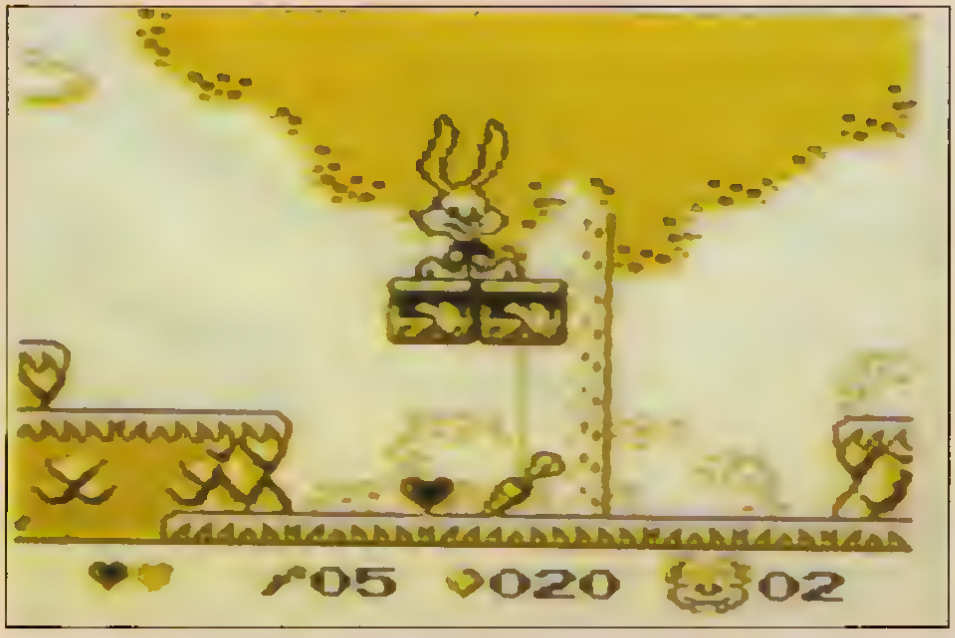
Pour passer au level suivant, il faut nourrir Dizzy... Sans mourir!

méchants Toons dont le seul but est de vous toucher, ou de vous envoyer des enclumes sur la tête. On y perd rapidement ses cœurs, et sans trop s'en apercevoir. Prudence, donc.

POUR SÛR, C'EST PROPRE!

Côté technique, il n'y a pas grand chose à dire. Comme on peut s'y attendre avec Konami, les grahismes sont très corrects, la bande sonore correspond parfaitement au jeu, et la jouabilité assure le minimum vital. Malgré tout, un étrange feeling me fait préférer la version NES à celle-ci... Allez savoir pourquoi? Peut-être parce que le challenge est moins prenant. Mais bon, c'est quand même un très bon jeu Game Boy. ■

Crevette,
en qui sommeille un Toon !



Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, les blocks cachent des options

81%

EN RÉSUMÉ
TINY TOONS

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 82 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 80 %

Rien qu'au nom, il semblerait que Battletoads soit un clonage des Tortues Ninjas. Mais à y regarder de plus près, ce beat them up vaut qu'on s'y attarde quelque peu.

La Reine des Ténèbres ne se contente pas de sévir sur NES, mais également sur Game-Boy. Battletoads met en scène les aventures de Zitz, un crapaud, qui a pour mission de délivrer deux de ses congénères tombés aux mains de la Reine maléfique. La plupart des neuf niveaux de Battletoads se déroulent sous la forme d'un bon vieux beat them up traditionnel avec boss de fin. Afin d'apporter une touche d'originalité, les programmeurs ont ajouté à ce jeu de baston des séquences tenant du shoot them up. Battletoads est conçu pour contenter tout le monde.

Coup de pied : vous pouvez assister à l'un des nombreux effets de zoom

UN EFFET DE ZOOM OMNIPRÉSENT

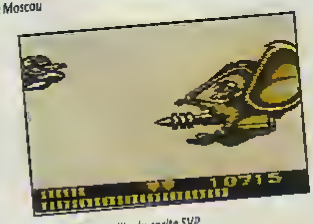
Le décor et l'action du premier niveau rappellent un peu la série désormais célèbre Double Dragon. Tous les ennemis que vous y rencontrerez sont vaincus lorsqu'ils ont reçu un certain nombre de coups. L'agréable surprise des combats vient de l'effet de zoom qui accompagne le coup fatal que vous portez à vos adversaires, que ce soit au poing ou au pied. En plus du combat à pattes nues, vous pouvez récupérer et utiliser les armes des créatures mises hors de combat.

SÉQUENCE SHOOT THEM UP

En plus des séquences de combat, plusieurs niveaux de shoot them up ont été intégrés.

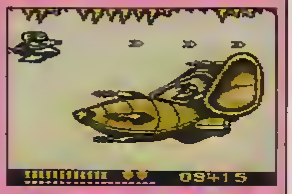
Les prochains artistes que va embaucher le cirque de Moscou

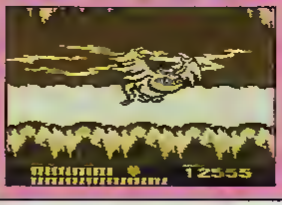
Globalement, Battletoads alterne ces deux phases de jeu d'un niveau à l'autre. Le fait d'offrir deux types d'action peut laisser supposer que l'aspect réalisation en fasse les frais. Eh bien non ! L'animation est fluide et offre même un scrolling différenciel. Au second niveau, Zitz enfourche une espèce de scooter volant équipé d'un canon. Cette arme offre trois puissances de tirs différentes et se dose en fonction de la durée de pression du bouton de feu. Lorsque vous aurez réussi à vous frayer un chemin parmi toutes les créatures volantes qui traînent dans les parages, vous



On admire la taille du sprite SVP

LES BOSS





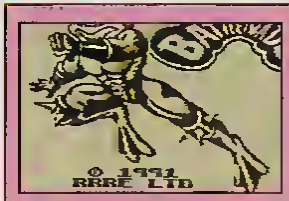
serez confronté à un boss de fin pour une bonne bataille. Ce combat est remarquable aussi bien par la taille que par le nombre important de sprites affichés simultanément à l'écran.

SURPRENANTE GAME BOY

Battletoads est en fait une synthèse de plusieurs éléments provenant de divers jeux devenus maintenant des classiques. La diversité des phases de jeu ajoutée à une richesse graphique fait de Battletoads un excellent jeu dont le principal reproche qu'on peut lui faire, est une relative facilité. Quoi qu'il en soit, il exploite au maximum les capacités de la Game Boy : effet de zoom, scrolling différenciel. Décidément, cette portable m'étonnera toujours. ■

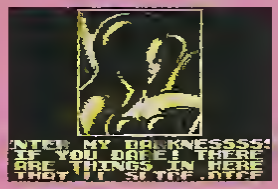
Wolfen

LES PRINCIPAUX ACTEURS



Zitz, la grenouille

Votre plus fidèle supporter qui ne manquera pas de vous féliciter entre chaque niveau



La Reine des Ténèbres...

... et ses acolytes Slaughter le taureau,

Le rat en navette à son image,

... le démon alle patibulaire,

Le dragon des marais et bien d'autres

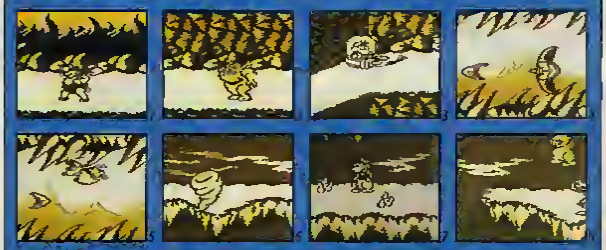
Un jeu de baston avec une séquence shoot them up

En scooter des mers, Zitz doit éviter les obstacles en sautant.

Notre photographe a eu un mal fou à rapporter l'image de la mort de Zitz

Encore des souris ? À croire que c'est l'ennemi héréditaire des grenouilles

QUELQUES ADVERSAIRES


1 Attention, vache méchante - 2 Chose indéterminée - 3 Un rat à mini-navette volante - 4 Robot volant
5 Rat allé - 6 Mini-tornade 7 Rat boxeur, décidément ça en fait des rongeurs - 8 Marmotte.

75%

EN RÉSUMÉ
BATTLETOADS

- Console : GAME BOY
- Genre : beat them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 75 %

Un cri suivi d'un rire sardonique retentissent dans la nuit : the Joker is back.

Un seul homme peut l'arrêter : Batman le prince des chauve-souris. Tel pourrait être le scénario du jeu de la nouvelle adaptation du héros sur Game Boy. De retour, le Joker est plus vicieux que jamais. Il désire vous en faire baver pour se venger de sa précédente (et excellente) intrusion. Ne jouons pas sur les mots, Return of the Joker est aussi dur et aussi réussi que le précédent.

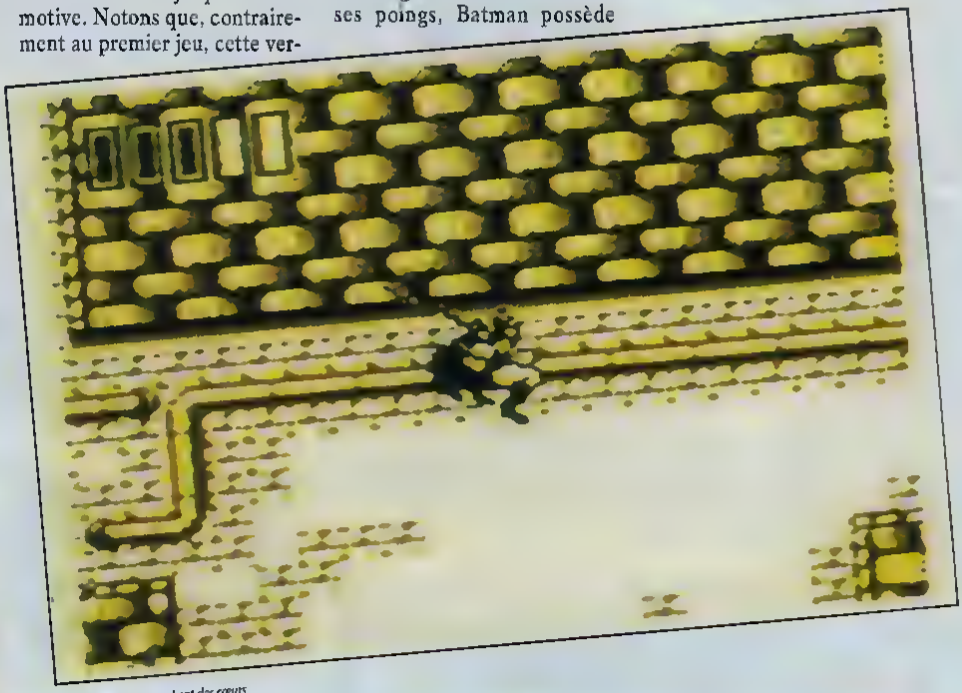
LA PEUR DE L'ANGOISSE

The Return se divise en quatre stages qui rapprocheront l'ami Batman de sa proie (à moins que ce ne soit le contraire). Tout d'abord, l'égout, dans lequel l'eau polluée et contaminée a tendance à monter rapidement. Vient ensuite la salle des machines, rouillées et imposantes, où les presses et autres laminoirs peuvent vous broyer comme un rien. Troisième level, le train : vous devez le remonter jusqu'à la locomotive. Notons que, contrairement au premier jeu, cette version comprend un select level... pour les trois premiers niveaux, le quatrième stage (la rencontre avec le Joker) n'est accessible qu'en mode normal..

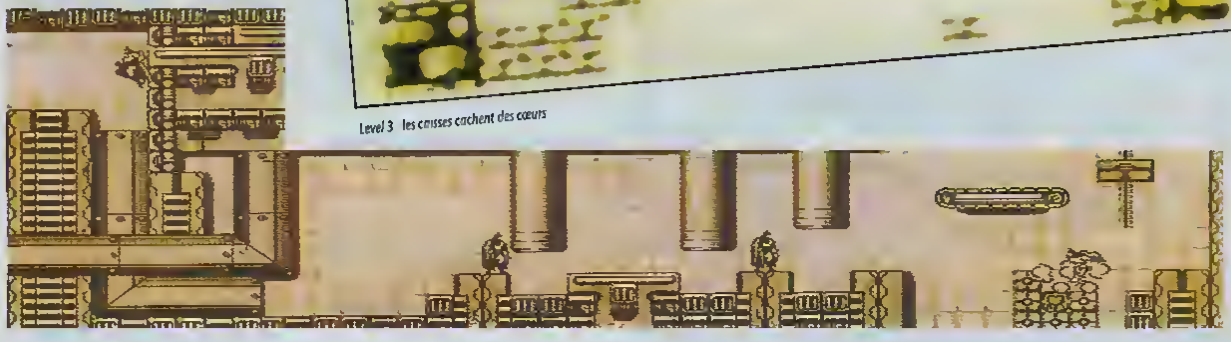
DES MOUVEMENTS DANS L'OMBRE

Nouvelle surprise, Batman ne bouge plus comme avant. Il peut désormais sauter et s'accrocher aux murs, ayant ainsi la possibilité de grimper entre deux surfaces verticales. Également nouveau, le batgrappin qui offre la capacité de s'accrocher au plafond, ainsi que celle de se balancer et de lâcher la corde avec un élan supplémentaire. Il faut tout de même un peu de temps pour s'habituer à ces nouvelles actions de voltige. Comme armes, outre ses poings, Batman possède (quand il récupère les pastilles) deux batarangs : des redoutables boomerangs qu'il est possible de récupérer quand on peut les attendre assez longtemps... Les postures que prend Batman, en marchant et en sautant, sont dignes des comics. Les animations sont fabuleuses pour une Game Boy, on y voit même pendant tout le troisième stage et une partie du premier... des scrollings différenciés !

Les graphismes et les décors sont à la hauteur du reste, sobres et efficaces. Ils sont parfois très originaux, dans le premier level notamment, quand l'eau monte, un effet de distorsion déforme les éléments immergés, ou encore au début du deuxième avec le toboggan donne un grand coup d'accé-



Level 3 : les caisses cachent des cœurs



Le toboggan du deuxième niveau

Le botgrappin

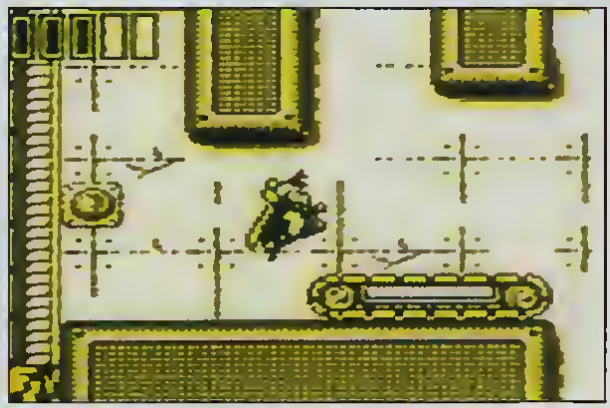
lérateur. Cela dit, attention au freinage, de l'autre côté quelqu'un vous attend... avec un couteau !

LES SBIRES

Les méchants sont assez coriaces, même en mode Easy, et quand le décor devient tortueux, il y en a toujours un qui vient jouer le trouble-fête juste avant un saut crucial ou quand l'eau monte. Je vous conseille toutefois de les éliminer sans chercher à les éviter systématiquement, car il ont tendance à vous suivre. Atteindre le dernier niveau en suivant le jeu en mode normal n'est donc pas facile du tout. En plus, les 1up et autres sources d'énergie (symbolisés par des cœurs) sont distribués parcimonieusement. Les batarangs disparaissent aussi vite qu'ils sont dangereux pour les méchants. N'hésitez pas, dans tous les niveaux à « destroyer » les caisses qui, bien souvent, cachent de l'énergie. Return of The Joker est un très bon jeu et à coup sûr, continuera à encourager la batmania sur console. ■

Return of Ugly

Des bonus... ou çà ?



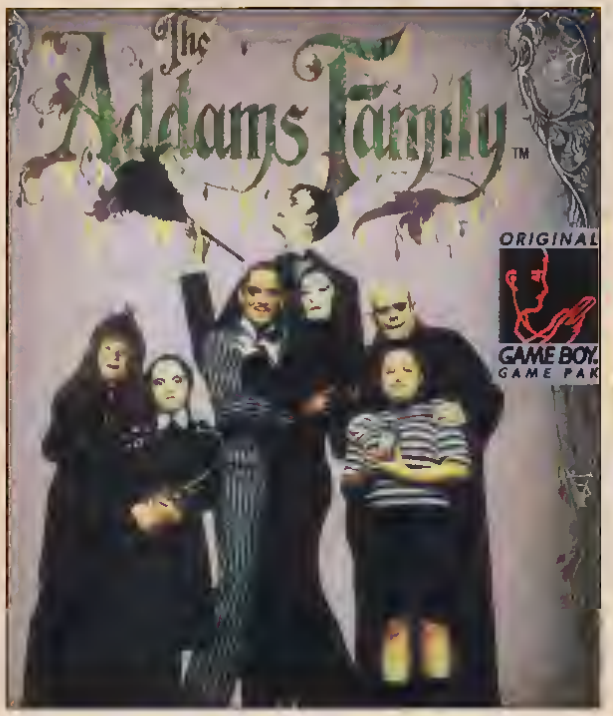
Je suis Superman !

85%

EN RÉSUMÉ

BATMAN
RETURN OF THE JOKER

- Console : GAME BOY
- Genre : action
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %



Les bons jeux de plates-formes, à *Player*, on adore ça. On vous a même concocté un dossier aux petits oignons sur le sujet dans ce même numéro. Alors quand on en tient un bon, on le crie haut et fort !

Première précision, cette version est nettement supérieure à la version NES (testée par Chris dans ces pages). Je la trouve même aussi agréable à jouer que la version Super Nintendo... L'histoire elle, est identique puisque, comme dans le film, vous devrez sauver les membres de la famille Addams et leur maison.

ÉTUDE DÉTAILLÉE

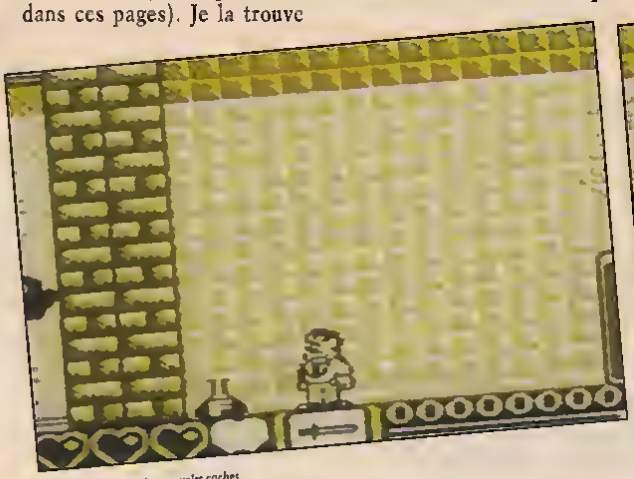
Les graphismes sont très simples dans certaines parties (certaines pièces sont pratiquement vides de fioritures), sans effets inutiles et très fouillés dans d'autres. On pense parfois aux décors de Gargoyle's Quest (en moins détaillé), pour les motifs muraux en particulier

On a rapidement en main les commandes. Le plaisir est immédiat, et les situations assez variées pour maintenir un intérêt constant. On passe ainsi d'une partie sous-marine (pas évident de nager, à une partie plates-formes, puis un monde glacé et glissant, entre autres...). Un peu comme dans Mario ? Gagné ! Il est pourtant dommage qu'il y ait parfois quelques ralentissements, notamment lorsque les ennemis sont trop nombreux à l'écran.

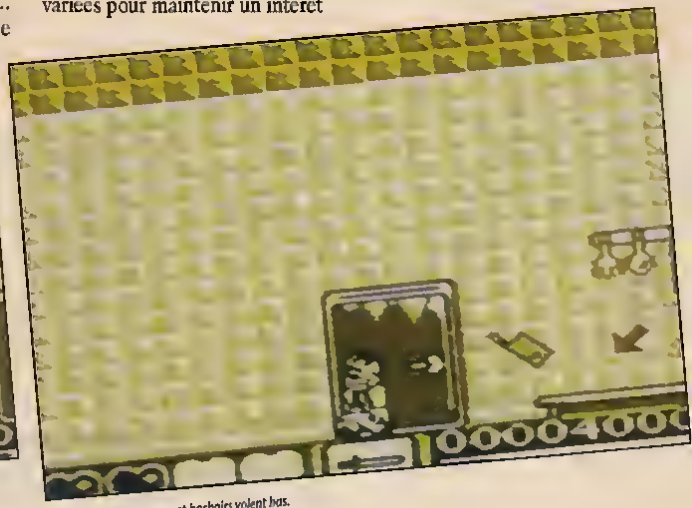
Gomez pourra a nouveau tirer s'il s'empare de la fiole

CE QU'IL FAUT OÙ IL LE FAUT !

Malgré tout, comme je le disais plus haut, il y a une telle richesse de situations qu'il est impossible de s'y ennuyer. Et



Certaines fioles ont des pouvoirs caches



Dans la cuisine couteaux et hachoirs volent bas.

La salle des jouets

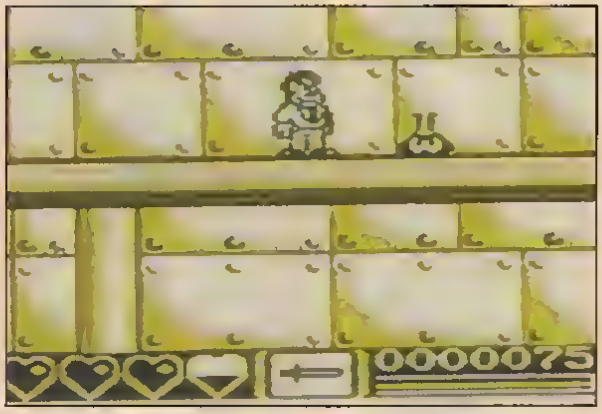
CONSEILS DE MATT

Avant d'entrer dans la maison, ramassez les alentours. Il y a un [illegible] geant et une [illegible] sur le toit de la maison. [illegible] niveau, [illegible] vie [illegible] sur la toilette. Le [illegible] sur [illegible] Avec quelques [illegible] un petit [illegible] à Ghostbusters en passant, vous pourrez l'entrer d'une [illegible] qui cache un squelette [illegible] Wednesday [illegible] et [illegible] [illegible] un [illegible].

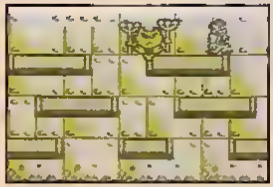
Il faut [illegible] pour atteindre certains de vos adversaires, comme les [illegible]. Vous pouvez aussi sauter sur la tête d'autres [illegible].

- Les ennemis volants (tant mal, [illegible]) [illegible] rapidement à l'écran. Ensuite, tout en [illegible] sur [illegible] vous en [illegible] vous [illegible] en l'air. Ce sera plus [illegible]. Merveilles, [illegible] à reculer pour mieux [illegible] !

LE SQUELETTE GEANT - Collez-vous à lui, [illegible] vous passerez [illegible] sous la tête. [illegible] un [illegible] petit [illegible] ou à [illegible] le haut, [illegible]. Attention, ils [illegible] [illegible] 5 yeux [illegible].



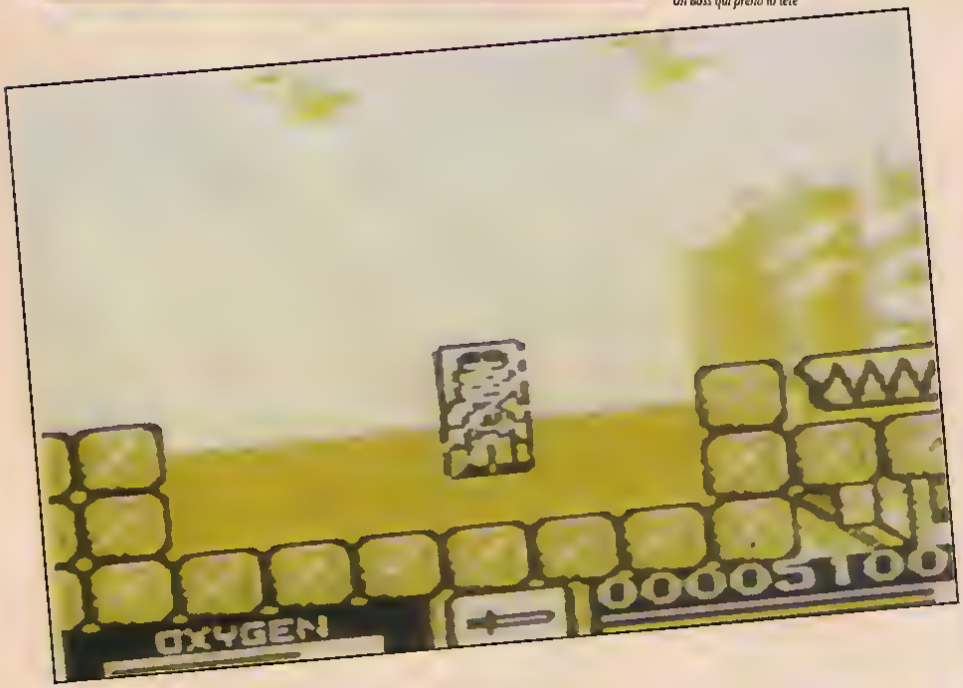
Prenez cette fiole d'acceleration



Un Boss qui prend la tete

c'est exactement ce que l'on demande à un jeu de plates-formes : une bonne maniabilité, des surprises régulières, des objets indispensables et bien cachés, une difficulté croissante et une ergonomie immédiate. Et, bien sûr, plein de monstres baveux et d'options diaboliques. Mais dites-moi, au résultat, Addams Family, c'est un bon jeu. Tout à fait Thierry ! Et j'en suis heureux. ■

Matt Murdock

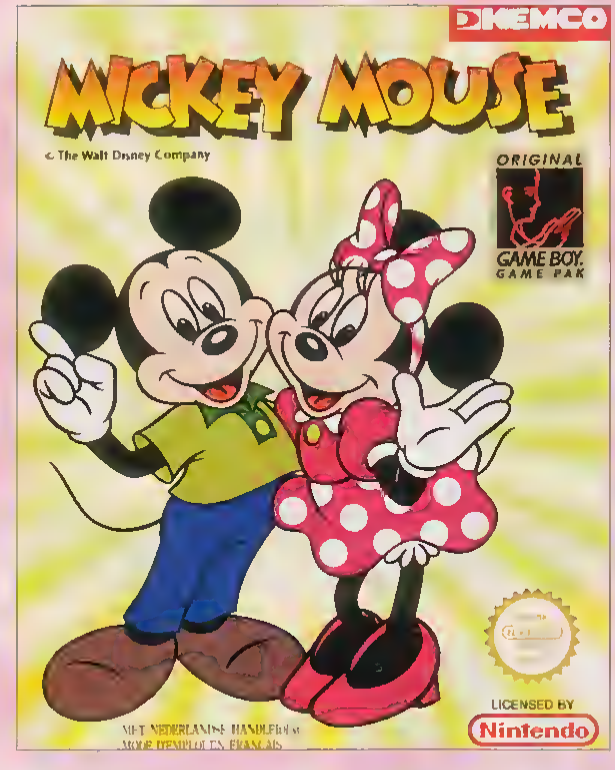


Attention a la noyade.

79%

EN RÉSUMÉ
ADDAMS FAMILY

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 87 %
- Animation : 82 %
- Son : 82 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 88 %

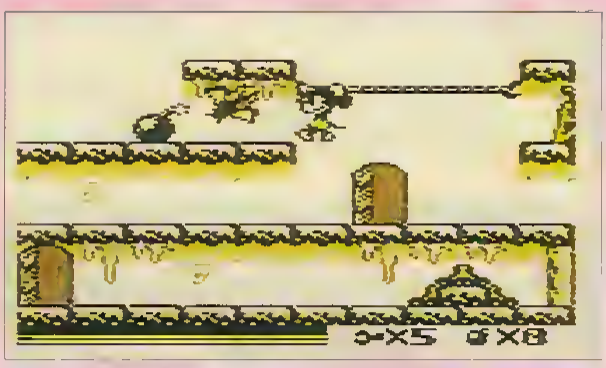


Quand Mickey s'installe sur Game Boy, c'est un petit peu de Marne-la-Vallée qu'on trimballe en poche... Elle est pas belle, la vie ?

Comment lutter contre les deux heures de queue qui vous séparent de la moindre attraction d'EuroDisney, sans pour autant quitter l'ambiance du parc ? Facile, il suffit d'y emporter sa Game Boy et d'y glisser la cartouche de Mickey Mouse (cela dit, miracle de notre société de consommation, il est même possible d'acheter la cartouche sur place...). Pour ceux qui ne mettent pas les pieds à Euro Disney, il sera nettement plus dur de justifier son achat. Pour se faire, il suffit de lire attentivement les lignes qui suivent...

MINNIE PRISE DANS LE PIÈGE

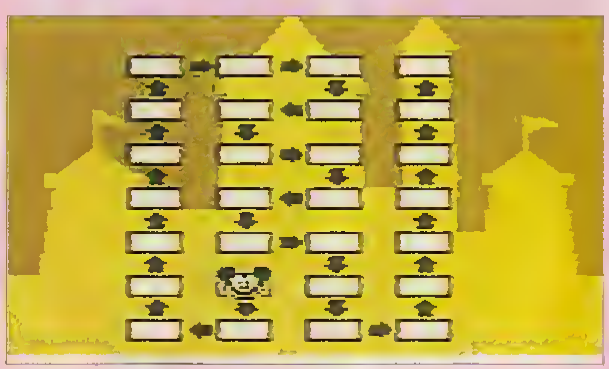
L'idée du jeu est simple : alors que Minnie s'est rendue à une réception dans le château de Barbarus, elle s'y est retrouvée prisonnière. Quand Mickey apprend cela, il fait ni une ni deux, et court tenter de la délivrer C'est là que les choses se compliquent, car il doit réussir à se sortir d'une trentaine de salles labyrinthiques. Dés qu'il pénètre dans l'une d'elles, il se retrouve enfermé à l'intérieur. Pour en sortir, il doit collecter toutes les clefs qui qui y sont dispersées Malheureusement, il ne s'agit pas d'une balade de santé, et il faut se taper une liste d'obstacles de plus en plus importants au fur et à mesure que le niveau augmente. Deux types d'obstacle s'opposent à vous : les naturels, et les ennemis. Les obstacles naturels vont vous obliger à utiliser tous les éléments du décor. Ainsi, cordes, téléporteurs, escaliers de pierre et de bois ou autres tremplins vont devenir les éléments familiers de votre progression. De sorte que l'on passe d'un étage à un autre (chaque salle possède plusieurs étages) ou d'une plate-forme à une autre, grâce à ces précieux aménagements. Il faut donc apprendre à gérer les déplacements pour trouver toutes les clefs. Mais ce n'est pas tout, puisque des ennemis comme les Rapetou vous barrent le passage. Pour vous en débarrasser on vous offre, sur le parcours, des armes diverses et variées... Elle est pas belle la vie ?



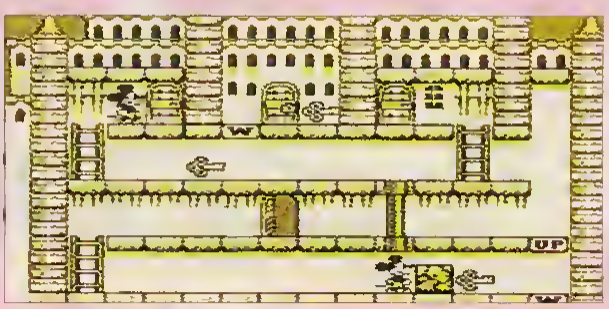
Mickey peut s'accrocher aux cordes pour franchir des passages dans le vide

C'EST BIEN LUI !

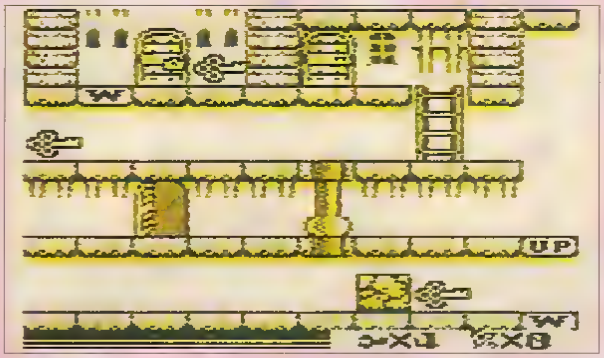
Donc, pour son autodéfense, Mickey ramasse des armes du type bombes ou flèches, ou même enclume de gros tonnage. Ces armes sont à un coup (bref jetables, comme des kleenex !).



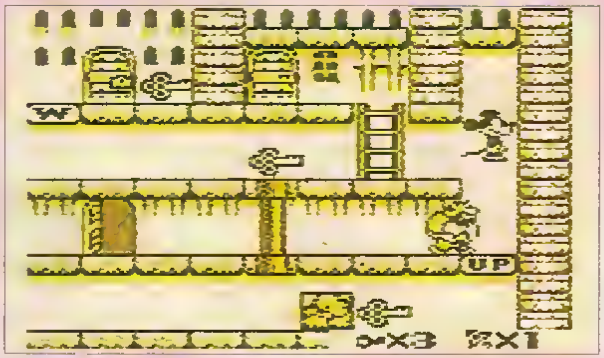
Les 28 salles qu'il va falloir compléter



Voici le plan d'une salle type



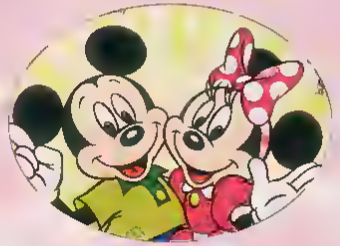
Même les tuyaux servent de passage

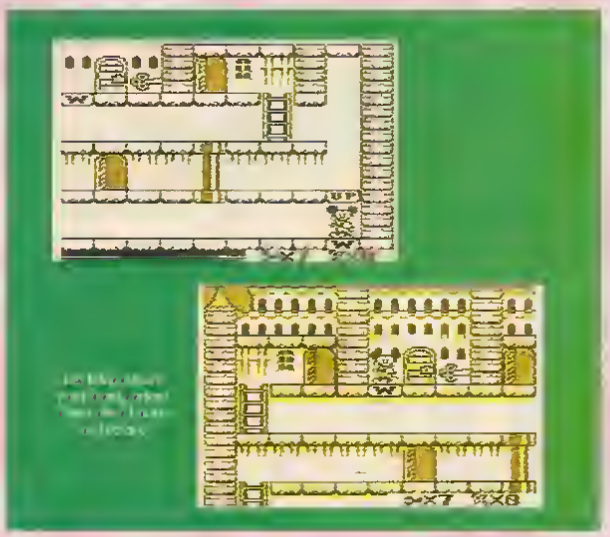


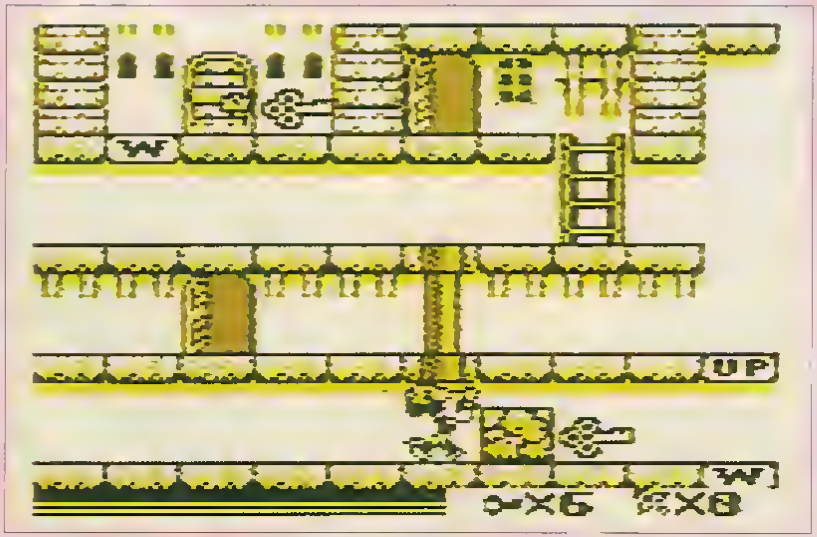
Avec les tremplins, Mickey fait des bonds

Il faut donc s'en servir au bon moment, sous peine de rester bloqué dans un coin de la pièce (car tout contact avec les ennemis est mortel). En clair, Mickey Mouse est un bon petit jeu d'action/réflexion, utilisant le héros de Disney à bon escient. Le genre de petit jeu qu'on a du mal à lâcher une fois qu'on est dedans, même si ce n'est pas l'un des tops ultimes de la Game Boy. Et comme la cartouche coûte un peu près le prix d'une entrée à Euro Disney, il faudra, pour certains, faire un choix difficile... Comme quoi, elle est pas toujours aussi belle, la vie ! ■

Crevette,
qui cherche ses clefs







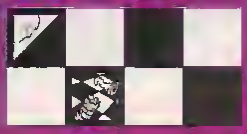
Le marteau permet de pulvériser des blocs de pierre

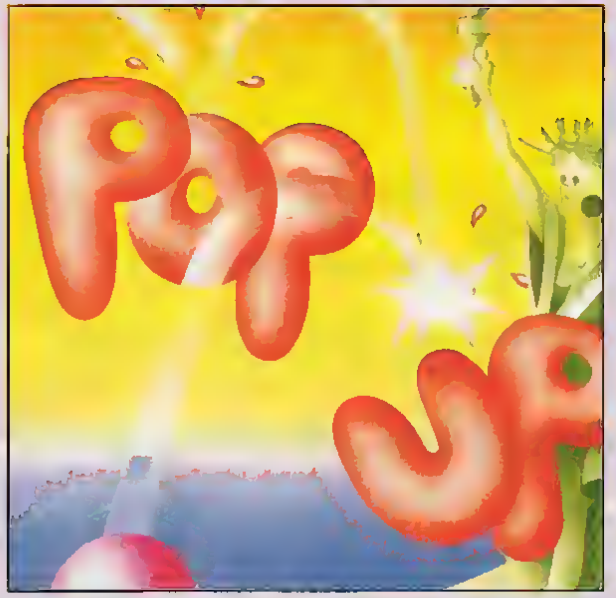
87%

EN RÉSUMÉ

MICKEY MOUSE

- Console : GAME BOY
- Genre : action/réflexion
- Graphisme : 75 %
- Animation : 88 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : progressive
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 88 %





Les mordus de Tétris et de Dr. Mario ont de la chance. Pop Up vient d'arriver sur Game Boy...

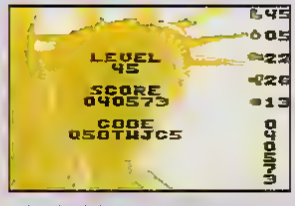
Les bons jeux de réflexion ne sont pas légion... Nous sommes pourtant nombreux à apprécier les casse-têtes aux durées de vie quasiment illimitées. Les jeux qui font turbiner les méninges et réconcilient les différentes générations... Pop Up a ainsi toutes les qualités pour figurer aux côtés de Tétris ou Qix dans une parfaite ludothèque Game Boy...

CAMEMBERT ET POP UP ! MÊME COMBAT !

Première précision, mais de taille, Pop Up est un jeu français. C'est assez rare. Le jeu, sorti sur micros sous le nom de Bumpy, est de telle qualité, qu'il bénéficie d'une seconde vie sur Game Boy. Cela dit (et non ceci dit, merci Crevette), entrons maintenant plus amplement dans les détails...

UN PIÈGE A LA SECONDE !

Vous déplacez une petite boule qui rebondit de plate-forme en plate-forme dans des dizaines de levels aux formes étranges. Le but est de trouver la



Cadeau : le code du niveau 45

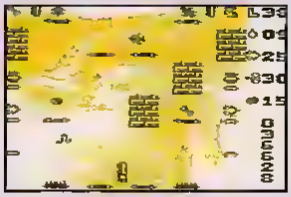
sortie (qui se matérialise sous la forme des lettres "Exit") de chacun de ces tableaux. Seule solution : dévorer tous les fruits ou objets nécessaires à son ouverture. Ça a l'air tout bête, dit comme ça. Mais c'est sans compter avec les poteaux indestructibles, les plates-formes enflammées n'attendant qu'un Pop Up à rôtir, ou les dizaines de pièges disséminés dans ce véritable parcours du combattant sur console.

VITE, UNE GOUTTE POUR ÉTEINDRE LE FEU !

Heureusement, vous disposez d'un certain nombre d'objets propres à déjouer les pièges rencontrés. Vous devrez ainsi ramasser des clés, des gouttes, des marteaux, ou même des 1 Up. Chacun a une fonction bien précise

Pop Up a trouvé la sortie

que je vous laisse deviner (la notice pourra aussi servir pour le lecteur du fond qui a l'air de s'ennuyer et préférerait que je parle d'un bon vieux shoot'em up des familles)... Inutile d'essayer de toutes les ramasser, certaines

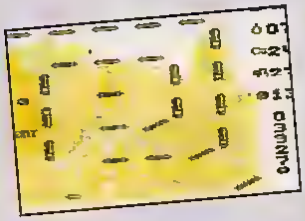


Cassez les murs à l'aide du marteau

n'étant qu'un appât pour vous bloquer ou vous faire perdre une vie, ce qui revient au même (si vous êtes bloqués, suicidez-vous en appuyant sur A et B simultanément)...

LA SIMPLICITÉ A PARFOIS DU BON

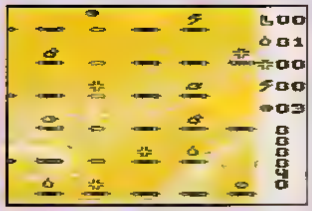
Certains niveaux abritent des petits personnages (ou camions, poissons...etc) qui se baladent entre les plates-formes et détruisent tout Pop Up trop entrepre-



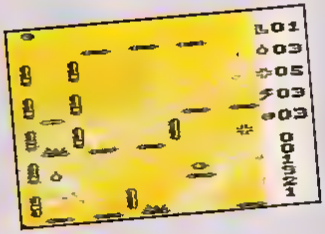
Le niveau dit de l'escargot...

nant. La difficulté est sans cesse croissante et je vous conseille de noter les codes pour ne pas vous retaper éternellement le même parcours. Côté réalisation, rien à redire, mais il faut dire que Pop Up ne demande ni scrollings différentiels époustouflants, ni décors ou effets spéciaux renversants. Simplicité et sobriété suffisent amplement à un jeu aussi prenant et intelligent. En conclusion : Indispensable. ■

Matt Murdock



Le premier niveau : facile...



Economisez les clés...

95%

EN RÉSUMÉ

POP UP

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes/ réflexion
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 73 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 95 %

DANS QUEL ETAT SEREZ-VOUS APRES STREETFIGHTER II ?

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aïe, aïe, aïe!

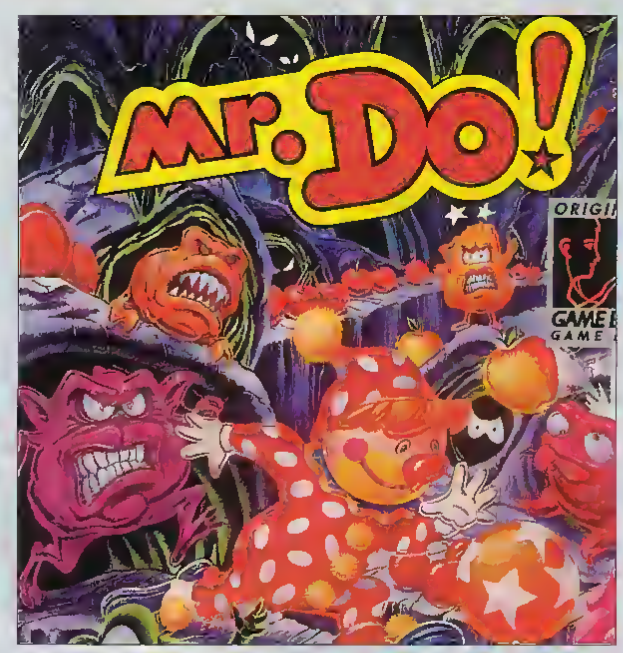
Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission: vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux publicattes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur!

Pour éviter la selle des urgences, à vous d'utiliser les 5 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la fluxion offensive. A vous de jongler avec

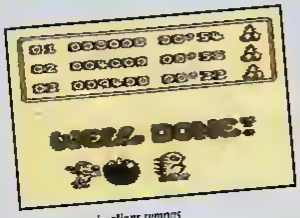
les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.

Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.

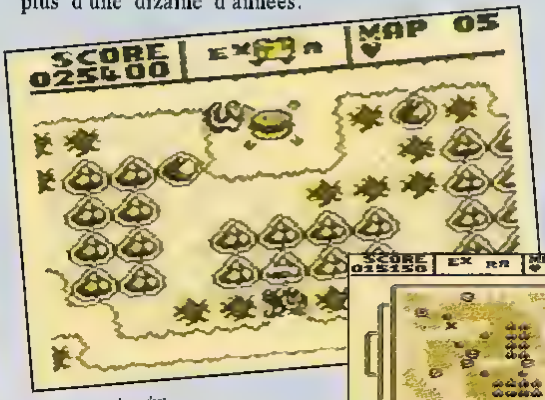


C'était il n'y a pas si longtemps. Les jeux vidéo ne connaissaient pas encore les palettes de couleurs miraculeuses, les effets spéciaux, ou même les scrollings (à de rares exceptions près, comme Moon Patrol). Difficile à imaginer, non ? Mr. Do est un de ces grands ancêtres. Un petit bout d'histoire...

Malgré tout, à cette époque, chaque nouveau jeu innovait méchamment. Un petit scrolling par-ci (Scramble), une baston à deux par-là (Yeh'ar Kung Fu), un personnage qui avançait et se battait (le superbe Kung Fu Master)... Wonder Fra, assis à côté de moi, me rappelle même qu'il y eut un ancêtre de Street Fighter, Karateko. Je ne vous raconte pas la vitesse et les graphismes de l'ancêtre ! Il serait d'ailleurs drôle de comparer les deux pour juger du chemin parcouru par nos jeux adorés en finalement un peu plus d'une dizaine d'années.

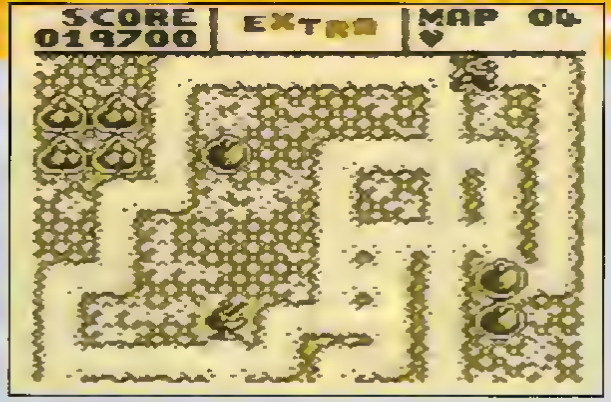


Des petites animations sympas



Mangez toutes les cerises

Le plan général



Manger la glace gelera l'écran

Y aura-t-il autant de différences dans dix ans ? Rendez-vous dans *Player One* n°134...

MATT, TU T'ÉGARES....

Oui, je sais, je suis ici pour vous parler de Mr. Do ! Celui-ci même qui était une borne d'arcade en ces temps préhistoriques. Comme dans ses amis d'enfance Dig Dug ou Pac Man, vous dirigez dans Mr. Do un petit personnage qui doit dévorer un certain nombre d'objets (ici des cerises) pour passer au tableau suivant. Évidemment, toute sorte de monstres baveux vous coursent et mieux vaut bien connaître les levels pour ne pas figurer au menu de vos adversaires...

SOUCI DU DÉTAIL

Le jeu n'est pas évident au premier abord (chaque tableau est un sacré challenge), les adversaires étant très rapides et votre arme difficilement maniable. De plus, les graphismes manquent de clarté et on confond souvent une option et un adversaire. Reconnaissons par contre le souci apporté aux détails (trois niveaux de difficulté, vue d'ensemble du niveau en appuyant sur Pause, titre se déroulant derrière les scores...). Des qualités qui ne permettent tout de même pas à Mr. Do de se hisser au niveau des grands hits de la Game Boy ■

Professeur Matt

VÉGÉTARIENS CONTRE CARNIVORES

Outre les cerises, vous trouverez en route des pommes à pousser ou lancer, ainsi que des options pour geler l'action et des lettres donnant un One Up. Vous pouvez aussi tirer une petite boule, qui se balade dans les couloirs que vous aurez creusés.

66%

EN RÉSUMÉ

MR DO !

- Console : GAME BOY
- Genre : réflexion
- Graphisme : 60 %
- Animation : 68 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 70 %

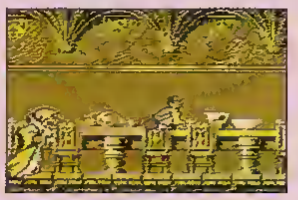
La machine infernale

Le plan general

Depuis la mort de leur créateur le Dr. Frankenbone, Franky et sa copine Bitsy se la coulaient douce dans leur château...

C'était sans compter sur toutes les méchantes créatures ratées du docteur, qui, par pure jalousie, ont enlevé Bitsy, l'ont découpée et éparpillée au quatre coins du château. Que les ravagés de baston sur console et les obsédés de shoot'em up ne s'attendent pas à incarner dans Dr. Franken une **créature surpuissante** qui casse les têtes et broie les os. Que nenni ! Même si on tire sur des monstres pustuleux, Dr. Franken est avant tout un jeu d'aventures et de recherches, qui fait travailler neurones et matière grise... un peu à la manière du décevant Home Alone (sur Game Boy) ou de l'illustrissime Maniac Mansion, qui a fait le bonheur d'un grand nombre de possesseurs de NES ..

Attention a la trappe !



Franken peut se baisser et ramasser des objets

OUAH, C'EST CLASSE !

Au premier coup d'œil, on est tout de suite frappé par le soin apporté à la réalisation de Dr. Franken. Le titre s'affiche carrément en un superbe effet de rotation façon Super Nintendo (non, non, je n'ai pas rêvé !), les sprites sont de grande taille, ce qui est bien pratique pour un jeu Game Boy, et l'animation du personnage principal est étonnante. Franky se tape des sprints, dérape dans les virages, saute avec grâce ; tous ses mouvements sont fluides et très peu saccadés.

DONJONS SANS DRAGONS

Le château est formé de 230 pièces, disposées sur différents étages. Il vous faudra donc un certain temps pour vous familiariser avec ce labyrinthe aux mille trappes, portes fermées et autres passages secrets... Mieux vaut donc faire une sauvegarde (en notant le code proposé) chaque fois que l'on obtient un nouvel objet et sans cesse se référer à la carte accessible en appuyant sur Select.

EN RÉSUMÉ

Dr Franken n'est sûrement pas le jeu de l'année. Il a surtout pour mérite de proposer une bonne transposition sur console de l'un des plus grand mythe du fantastique. Pour fans de Frankenstein en priorité. ■

Matt ...

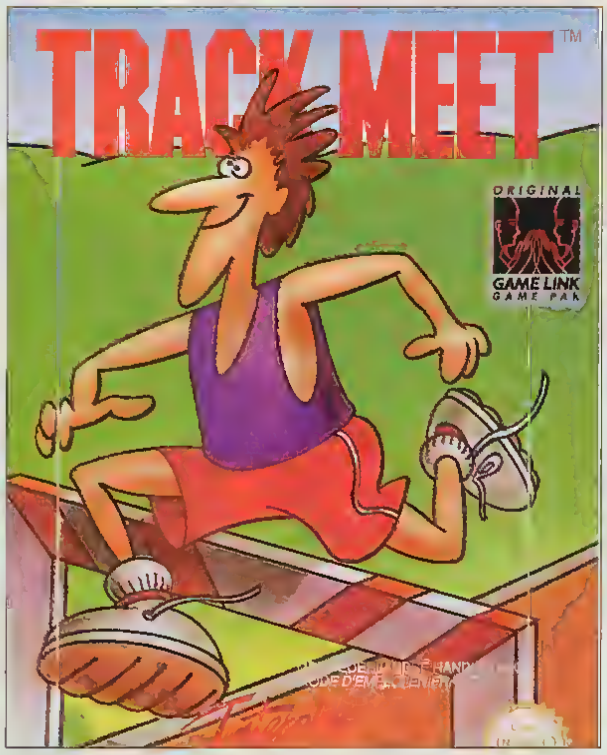
68%

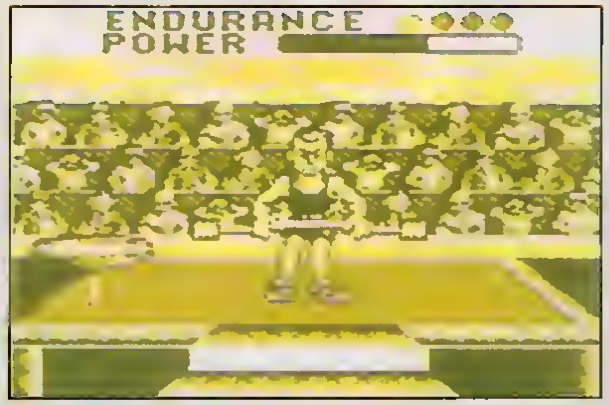
EN RÉSUMÉ

DR. FRANKEN

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 80 %
- Animation : 78 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 67 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 63 %

NINTENDO PLAYER
M 2988 - 6 - 30,00 F - RD
LES JEUX
Nintendo
PAR
Player
CHEVALIERS DU ZODIAQUE
ZELDA
LA 2ème QUETE
SUPER R-TYPE
GAME BOY
DUCK TALES
GARGOYLE'S QUEST
SEPTEMBRE - OCTOBRE 92
NUMERO 6
30 F





Il vous faut un commentaire ?

Toujours aussi prévenante envers ses fans, la Game Boy leur offre (enfin, c'est une façon de parler) un multi-épreuve olympique.

Bonjour, chers auditeurs, ici Iggy en direct du stade Pierre-de-Coubertin où des olympiades d'un nouveau type se déroulent devant mes yeux ébahis.

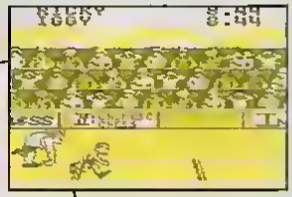
QUELLE TRONCHE DE CAKE, CE RICKY !

Voilà que défilent devant mes yeux éblouis une floppée de joueurs au look étrange venu d'ailleurs : j'ai nommé, **Ricky le Barbare**, au QI si faible qu'il ne comprend même pas les épreuves, **Swalli Pastrani**, qui ne se sépare jamais de son tapis magique, **Kenichi Katana Ninja**, dont le nom veut tout dire, **Irwin B. Cheetin**, le tricheur et enfin le grand **Jack Strop**, le champion du monde. Une vraie galerie de personnages hilarants, tout droit sortis d'un cartoon ! Il ne manque plus que Jean-Claude Bourret pour avoir une galerie des horreurs complètes. Le délire ne s'arrête pas à la présentation. Serait-ce pour me déconcentrer, chacun de ces bonshommes rivalise de grimaces pendant les épreuves. Et quelles épreuves ! Lancer de poids, course de haies, sprint, lancer de javelot, saut à la perche, haltères et saut en longueur. Une vraie **compétition olympique**. Et le jour où j'en aurai assez d'affronter ces tronches de cake, je pourrai toujours tenter une compétition contre un copain équipé de sa propre Game Boy. Iggy, heureux.

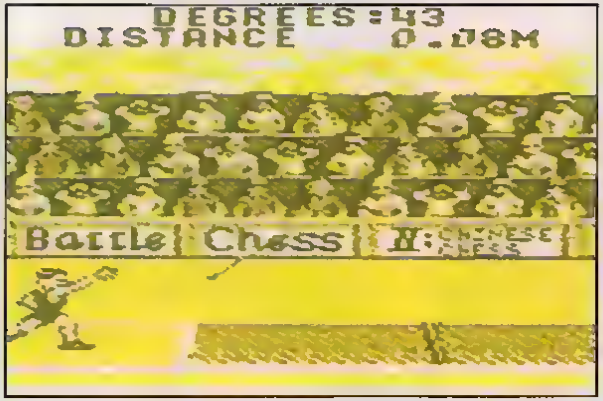
En vérité, je vous le dis, chers auditeurs, Track Meet, c'est pas sérieux, fun et varié à la fois. Vous n'aviez pas encore de simulation de Jeux olympiques sur Game Boy : vous en avez désormais une qui n'est peut-être pas la plus **complète**, mais qui s'impose comme l'une des plus jouables et, de loin, comme la plus fun. Alors, que demande le peuple ? ■

Iggy, veut du pain et des jeux (comme ça)

Ricky, dit « l'intello »



Ça se traîne



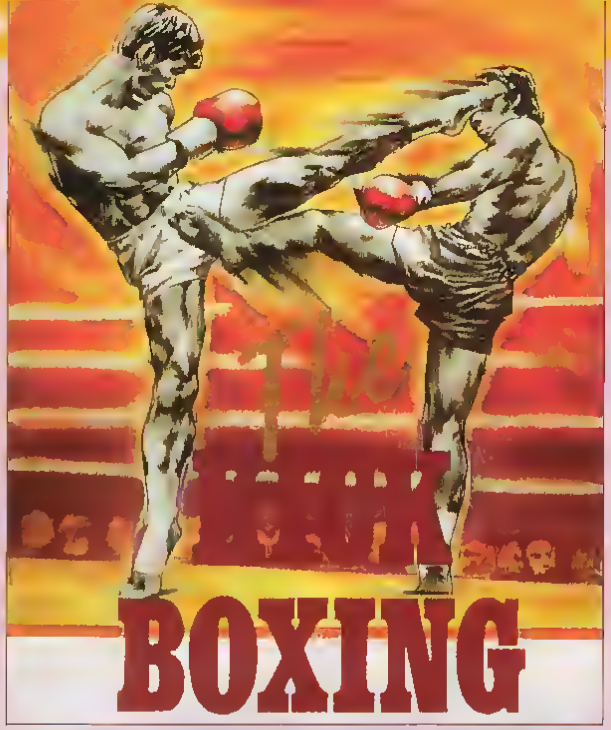
Le lancer de javelot, ze classic

83%

EN RÉSUMÉ

TRACK MEET

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 83 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 89 %



La charmante minette du début des matchs

Après le Tennis, le petit chat de Loriciel se lance dans le Kick Boxing. Et confirme une fois encore qu'il est plus doué sur Lynx que sur Nec...

Loriciel doit bien être le seul éditeur français à s'intéresser à la PC Engine. Sans doute émoustillés par les possibilités de vente au Japon où, rappelons-le, les machines de Nec connaissent un succès sans commune mesure avec leur fortune dans les pays occidentaux, les Frenchies en sont déjà à leur troisième conversion.

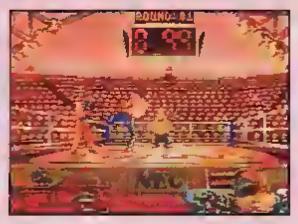
LA BOXE QUE J'AIME

Kick Boxing, anciennement Panza Kick Boxing, avait bien cassé la baraque lors de sa sortie sur micro il y a deux ans Loin des jeux de baston type **Street Fighter II**, il s'agit réellement d'une simulation sportive vous proposant d'éliminer un à un tous les champions dans des matchs avant de défaire Panza lui-même. L'aspect le plus appréciable de ce jeu tient dans son réalisme, tant dans l'animation des boxeurs, élaborée d'après des bandes vidéo enregistrées lors de vrais combats, que dans la variété des coups. De même, les matchs suivent scrupuleusement les règles de ce sport, avec la possibilité de gagner aux points ou par KO. Vous pourrez également choisir votre combattant parmi une liste de champions dotés de caractères différents, et l'entraîner dans une salle. Réalisme ne rime pas avec ennui : les combats sont violents à souhait et la prise en compte du jeu de jambes les rend infiniment plus variés que tout ce que vous avez pu voir dans des cartouches de boxe anglaise.

Le décompte impitoyable de l'arbitre

ELLE EST BIEN CETTE PRÉVERSION

Seulement, ce jeu, qui aurait pu être excellent, manque vraiment de finitions. Comme d'habitude, Loriciel a pris la solution de facilité en se contentant de convertir telles quelles ses versions micro sans exploiter, ni les possibilités de la Core, ni celles du CD-Rom. Résultat : des graphismes vraiment trop grossiers d'une pauvreté en couleur qui frise le ridicule quand on sait que les plus récents des jeux sur ce support gèrent jusqu'à 256 couleurs Le clou de l'affaire reste quand même le dessin animé de présentation (à mourir de rire tellement il est mauvais) et la bande son scandaleuse : une musique tellement variétoche-



Au moins, l'animation assure

soupe qu'on n'en voudrait pas dans le Top 50 pour l'intro et quelques sons pendant les combats, ça choque sur un CD. Dites, les gars : faudrait voir à écouter Download 2 ou R-Type Complete-CD, histoire de prendre des cours ! Rater ainsi ce qui avait tout pour être une des meilleures simulations sportives de la Core, il devrait y avoir des lois contre ça.. ■

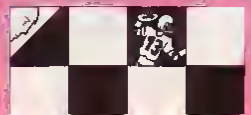
Iggy, furieux

60%

EN RÉSUMÉ

KICK BOXING

- Console : Super CD-Rom
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 85 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 72 %



Pas possessif pour un sou, Sega accepte de laisser ses jeux les plus ridicules folâtrer sur d'autres consoles. Est-ce bien raisonnable ?

Le monde regorge de grandes énigmes : le triangle des Bermudes, les statues de l'île de Pâques, le monstre du loch Ness, Wonder, autant de prodiges qui mettent au défi l'entendement humain Aucun, pourtant, n'atteint la complexité du mystère Bonanza Bros. Comment ce jeu ridicule, d'un inintérêt profond, fait-il pour connaître un certain succès au Japon ? À *Player*, on se demande toujours pourquoi et seul Crevette continue à le défendre du bout des lèvres, arguant que finalement, il n'est pas si mal ce soft. Ce qui n'est pas sans nous inquiéter pour ce qui est de son état mental.

C'EST L'HISTOIRE DE DEUX MECS

Enfin, pour ceux que ça intéresse, on va quand même vous toucher quelques mots de l'histoire. Bonanza Bros conte donc l'aventure de deux frangins bagnards chargés de dévaliser une multitude de maisons et de casinos. Sac sur le dos, ils se lancent dans l'exploration de ces baraques gigantesques truffées de gardes, de chiens et de gorilles en tout genre. Leur pétoire permet de mettre KO ces cerbères, mais pour quelques secondes seulement. Lors des parties à deux joueurs, chacun incarne un des frérots et bénéficie de sa propre fenêtre.

Très cartoon dans son esprit, le jeu bénéficie de quelques gags marrants : ainsi, les gardes écrasés contre le mur quand Bonanza ouvre une porte derrière laquelle ils se trouvaient ou le râteau qui vient percuter le nez d'un des frangins lorsqu'il pose le pied dessus. Seulement, mis à part ces bouffées de rire, les parties apparaissent très rapidement ennuyeuses et le jeu vraiment trop répétitif pour passionner longtemps un joueur normalement constitué.

Pan, dans le nez !

AU SUIVANT !

Cette adaptation sur Core reste globalement très proche de la version Megadrive. Seules quelques couleurs et une bande sonore « classieuse », à base de cris et de musiques entraînantes, trahissent l'utilisation du CD-Rom. L'ambiance dessin animé en est renforcée d'autant, mais comme c'est Bonanza Bros et que, répétons-le une fois encore, ce jeu finira rapidement au fond d'un placard, on ne voit pas à quoi peuvent nous avancer ces qualités sonores. Ah si ! vous pouvez toujours mettre le compact dans votre chaîne et écouter la musique... ■

Iggy, pas Bonanza du tout

Sur le toit du casino

En solo, on aurait bien aime une fenêtre plus grande

40%

EN RÉSUMÉ

BONANZA BROS

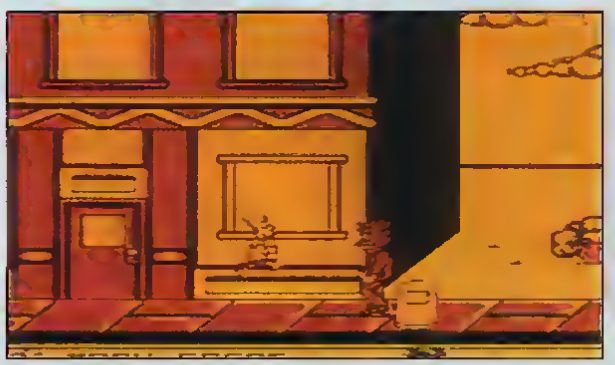
- Console : Super CD-Rom
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 70 %
- Animation : 67 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 63 %
- Durée de vie : 68 %
- Player Fun : 10 %

Le camarade Bartounet donne aussi pour la Master System... Fini la vie en rose!

Si vous avez suivi les précédents tests de Simpsons, il n'est pas la peine de vous rappeler à quel point nous sommes tous fans de ce dessin animé, culte à la rédac de *Player One*. On peut même dire que cette famille moyenne américaine est devenue notre mascotte. Comment peut-on résister au charme de ces petits personnages étonnants qui nous rendent tous, un petit peu plus fous, avec des dialogues empreints d'une douce stupidité, du moins en apparence. Bref, on est prêt... à les accueillir sur toutes les consoles, surtout quand c'est Bart l'affreux-génial qui se tape une chasse aux mutants de l'espace, armé d'une bombe de peinture.

VISE LES ... OUILLES, BART!

Eh oui, v'la que les mutants de l'espace atterrissent en plein Springfield ! Usant d'un habile camouflage, ils passent inaperçu au sein de la population locale. Seul Bart les a surpris par pur hasard, alors qu'il faisait du skateboard (certainement dans un endroit interdit!). Mais personne ne croit à sont histoire d'extra-terrestre Il est donc obligé de partir seul à la poursuite de ces infâmes créatures.

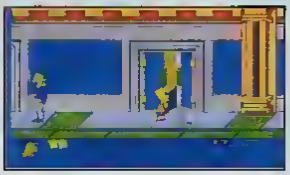


Les lunettes "X" permettent de reperer les space mutants

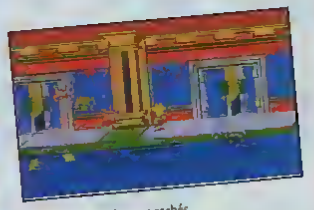
Il faut trouver le moyen d'enlever le rideau rose de la fenetre.

PEINTURE FRAÎCHE.

Dans la première des cinq missions, Bart doit repeindre en rouge tous les objets roses pour que les mutants ne puissent pas faire avec leur machine infernale. Il faut donc, non seulement les retrouver tous, mais aussi comprendre la technique pour les peindre Dans les niveaux suivants, vous avez un certain nombre d'objets à découvrir (chapeaux, barres radio-actives...). Là aussi, il faudra user d'incroyables stratagèmes pour les récupérer tous. Même s'il n'y a que cinq levels, tout l'intérêt du jeu tient dans son niveau de difficulté assez élevé, et à la puissance des raisonnements qu'il faut aligner, pour réussir.



Ramassage de chapeau



Il y a des tonnes de trucs cachés

MOUAIS, PAS MAL...

Si la version Master System ne restera pas dans les annales, on peut néanmoins noter que la qualité des graphismes est tout à fait acceptable pour cette machine. Le jeu d'origine a été entièrement conservé. Seul problème, la jouabilité n'est pas assez bonne (c'est une vraie galère pour sélectionner les objets que l'oo possède). Mais de toute façon, le jeu en lui-même vaut l'investissement... ■

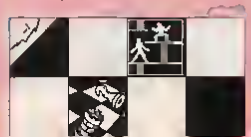
Crevette, oh pooooow!
(message perso: Eh, Matt, quel tâche cet Homer!)

64%

EN RÉSUMÉ

BART SIMPSONS VS THE SPACE MUTANT

- Console : MASTER S.
- Genre : réflexion/action
- Graphisme : 91 %
- Animation : 89 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 45 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 58 %
- Player Fun : 55 %



SPÉCIAL CONSOLES PORTABLES

Exclusif Vente par Correspondance

En octobre -10% sur les prix indiqués pour tous les jeux de cette page et les Frais de Port Gratuits !!

DÉMENT !!

IMPORTANT : cette offre concerne tous les jeux disponibles au moment de la réception de la commande par téléphone, courrier, minitel. Elle est valable du 1er au 31-10-93 et exclusivement en vente par correspondance. Elle ne s'applique pas aux consoles.

GAMEBOY ACCESSOIRES

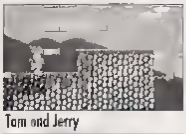
Adapt secteur	99F	Loupe	89F	Etui play & go	175F
Adapt. Auto	99F	Batterie	195F	Sacoche Dyna	275F
Gamekeeper	99F	Rechargeur	249F	Pochette Dyna	149F
Gamelight	119F	Banane Gameboy	145F		

GAGNEZ DES JEUX sur 3615 MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Mac Donald Land

Starwars


Tom and Jerry

Joe and Mac

Pursuit Star

Spiderman 2

Prince Vaillant 275F

JUSTE ARRIVÉS !!

WWF Superstars 2 (Catch)	275F
Simpson's n2 (Plateforme)	275F
Double Dragon 3 (Arcade)	275F
Terminator 2 (Arcade)	269F
G.F. KO Boxing (Sim boxe)	275F
Ferrari Grd Prix (Course F1)	275F
Kirby's Dream. (Plateforme)	275F
Ultima Ruines (Aventure)	225F
Dr Franken (Plateforme)	275F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F

GAMEBOY

Multiplie vos vies, énergies, gameplay.

Modifiez les caractéristiques des jeux

ACTION REPLAY PRO 349F

OFFRE SPÉCIALE

GAMEBOY

+ Tetris
+ Les Écouteurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAME BOY

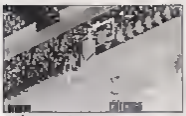
Le Light Master **99F**

Permet aussi de jouer dans le noir !!

TOP 30

Mickey Dangerous Chase (Pltf)	275F	Tiny Toon (Plateforme)	275F
Adventure island (Pltf)	269F	Blades of Steel (Ice Hockey)	269F
Super Marioland (Pltf)	229F	Batman Return of Joker (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	269F	Ragger Rabbit (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Hook (Plateforme)	269F	Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Megaman 2 (Plateforme)	275F	Hudson Hawk (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	Beetle juice (Arcade)	275F
Addams Family (Arcade)	275F	Nintendo World Cup (Football)	229F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F	Prophecy Vs Child	275F
Prince of Persia (Action)	275F	Pitfighter (Catch)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F	WWF Super Stars (Catch)	269F
Pacman (Arcade)	249F	Duck Tales (Plateforme)	289F
Football International (Sim.)	249F	Batman (Plateforme)	269F
Tennis (Sim. tennis)	229F	NBA All Star Chal. (Basket)	275F

GAMEGEAR


Robinson Supreme

Chuck Rock

Tazmania

Batman Returns

Terminator

Alien 3

Wimbledon Tennis

Prince of Persia

PROMOS GAMEGEAR

Wonderbay	~~215F~~	195F
Space Harrier 3D	~~245F~~	175F

DÉMENT !!
ADAPTATEUR SECTEUR 99F
SPÉCIAL GAMEGEAR

JUSTE ARRIVÉS !!

Out Run Europa (Course Auto)
Paperbay (Arcade)
Aerial Assault (Arcade)

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

Le Wide Master **99F**
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR **149F**

Adaptateur Cartouche Master System Gamegear

GÉANT

GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur

1290F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

NOUVEAU

GAMEGEAR

+ Columns

995F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

TOP 20

Senna Grand Prix (Course F1)	269F	Shinobi (Arcade)	269F
Spiderman (Arcade)	249F	G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderbay Dragon's Trap (Pltf)	269F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Chase HQ (Arcade)	295F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F	Joe Montana (Foot Américain)	245F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Dot Run (Course Auto)	245F

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Metro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 79
NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert même le dimanche !!
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. De Gaulle-Etoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 45 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

GAMEBOY
Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
ACTION REPLAY PRO 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux.
ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement 99F
Utilisez vos cartouches américaines sur votre console française.
Des dizaines de titres disponibles !

NICE

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

LYON

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Metro
69000 ✆ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre prochain achat

*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez au tapez 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
- **NHL Hockey 93** (Sim Hockey)
- **Predator 2** (Arcade)
- **Team USA Basket** (Sim.)
- **Jim. Connors Tennis** (Sim.)
- **WWF Wrestlemania** (Catch)

SUPER NINTENDO
- **Super Mario Kart** (Course Kart)
- **Space Megaforce** (Shoot'em Up)
- **Out of this World** (Aventure)
- **F1 Roc** (Course Auto)
- **Wings 2** (Action)

GAMEGEAR
- **Senna Grd Prix** (Course F1)
- **Chuck Rock** (Plateforme)
- **Prince of Persia** (Aventure)
- **Tazmania** (Plateforme)

GAMEBOY
- **Spidermon 2** (Arcade)
- **Tom and Jerry** (Plateforme)
- **Bionic Commando** (Arcade)
- **Dr Franken** (Plateforme)

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Splatter House 2	~~499F~~	399F
Ouackshot	~~449F~~	399F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom
Adresse
Code Postal Ville Tél

PL16	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)			+ 29F
		TOTAL A PAYER =	F

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION __/__ SIGNATURE

N° de membre (facultatif)

Utiliser le Phaser sur sa Master System fait toujours plaisir. Enfin de l'interactivité pure et dure ! Ce sont de fortes émotions qui vous sont offertes avec Space Gun, du genre : Alien, le Retour.

Vous voilà perdu dans une base paumée de l'espace. Les rares survivants, soldats et civils, attendent votre secours. Les aliens sont partout et vous, le Phaser bien serré entre vos deux mains, vous les visez. Sinon ils vous touchent, forcément... Les couloirs colorés se succèdent, les aliens de toutes formes sont aussi passés au fluo. Au moins, on les repère bien. De toute façon, s'ils nous emmerdent trop, il suffit de coller le Phaser contre l'écran et là, ça fait pas un pli (idéal pour les boss..). Il y a des labyrinthes à trouver, des routes différentes pour atteindre votre but, bref, on s'embête pas au point de vue niveau. Sauf que les graphismes eux, changent pas des masses.

Pan ! dans l'œil. Sans oublier l'option

Un boss de base, sympa

Eux, en plus envoient des bombes

M'enfin faut pas trop en demander non plus, tirer au Phaser c'est déjà vraiment sympa.

DON'T KILL THE SURVIVORS !

Au milieu de tous ces monstres, des survivants apparaissent, courant vers la liberté (ou vers un autre alien, on sait pas ce qu'il y a derrière). La difficulté est de killer uniquement les aliens, sinon vous n'atteindrez pas votre quota. Dans ce cas terrifiant, la base s'autodétruira et vous devrez affronter le dernier monstre dans la navette de secours prête à partir. Ça me rappelle vraiment quelque chose... Un dernier conseil : visez bien le dernier alien et ne cassez pas tout dans le cockpit, vous risqueriez de rester à jamais sur la planète. ■

Miss V.T.M.

Magnez vous les gars !

80%

EN RÉSUMÉ

SPACE GUN

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot au Phaser
- Graphisme : 50 %
- Animation : 60 %
- Son : 55 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 90 %

TM & © 1992 Warner Bros Inc

CONCOURS TINY TOONS

GAGNEZ VOTRE POIDS EN BONBONS LÉO, DES ASSORTIMENTS TINY TOONS, ET DES PIN'S LÉO AVEC

et

LES LOTS

1er prix :
gagne son poids en bonbons LÉO
2e et 3e prix :
La moitié de son poids en bonbons LÉO
4e et 10e prix :
1 assortiment TINY TOONS
11e et 50e prix :
des pin's LÉO

LES QUESTIONS

1. Sur quelles consoles sont testés les TINY TOONS ?
2. Quel métier Babs rêve-t-elle de faire ?
3. Comment s'appelle le fils de Bugs Bunny ?
4. Quelle est la note de TINY TOONS sur NES ?
5. Quel est le type de jeu des TINY TOONS ?
   A) shoot'em up B) beat'em up C) jeu de plates-formes

3615 PLAYER ONE

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou sur carte postale uniquement en indiquant vos noms et prénoms ainsi que votre taille et votre poids à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS TINY TOONS,
19 Rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

DATE LIMITE DE PARTICIPATION 15 NOVEMBRE 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

Suite de notre grande série « le Retour des dinosaures »... Plus de dix ans après sa première apparition, la fiancée de Pac Man revient sur les écrans de nos Master. Attention à la poussière !

Je ne comprendrai jamais pourquoi, chaque fois qu'une cartouche du nom de Pac Man arrive au dix-neuf *bis*, rue Louis-Pasteur, la rédaction, éperdue de reconnaissance se rue vers moi en disant : « Ah, Iggy, voilà un Pac Man pour toi !» (style : « Génial, Iggy est là, on ne va pas avoir à se colletiner le test...!»). Serais-je le seul inconditionnel du premier héros de l'histoire du jeu vidéo ?

UN PEU D'ARCHÉOLOGIE

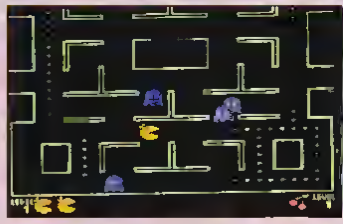
Apparu quelques années après le Pac Man original, Miss Pac Man ajoutait quelques éléments à ce jeu **mythique**. Première innovation, ce n'était plus Pac Man qui jouait ici, mais sa charmante fiancée, mignonne tout plein avec son petit nœud rouge. De petits dessins animés entre les tableaux se chargeaient d'ailleurs de vous narrer les épisodes de la rencontre des deux enzymes gloutons. Seconde innovation, bien plus importante cette fois-ci : les tableaux, plus larges que l'écran et défilant en scrollings, ce qui n'était pas encore très courant à l'époque. C'est tout ? Eh oui ! c'est tout, car pour le reste, le principe de jeu restait strictement identique à celui de son prédécesseur, avec toujours cette course poursuite infernale et cette obsession toute pacmaniesque : **boulotter** tout avant d'être boulotté à son tour.

Et soudain, ils se rencontrent

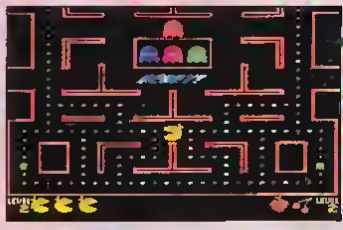
POUSSIÈRE D'ÉTOILE

Je l'avoue, je suis un inconditionnel de Pac Man. Tout gamin, je me souviens avoir investi des sommes incalculables dans la borne d'arcade originale ainsi que dans toutes celles qui ont suivi et je me suis toujours débrouillé pour posséder en permanence un exemplaire de ce grand classique dans ma collec perso. Inutile donc, de préciser que je me suis bien amusé avec cette version, strictement identique au jeu de café («Vu son âge, c'est pas trop dur», diront les mauvaises langues) Les programmeurs ont même eu la bonne idée d'ajouter un mode Deux joueurs sympa où Pac Man vient se joindre à sa copine. Le problème avec ce soft, c'est que la ficelle commence à être sérieusement usée. Rien qu'au cours de cette année, la rédac de *Player* a déjà dû voir défiler quatre ou cinq versions de ce bon vieux Packy. Et, comme la Master bénéficie déjà de l'excellent Pacmania, tout aussi passionnant et nettement plus beau, on voit mal qui pourrait avoir envie d'investir dans cette cartouche, mis à part les quelques vieux baroudeurs du jeu vidéo encore en activité. Vendu à prix cassé ou inclus dans une compilation type Arcade Smash Hits, la pilule serait passée sans problème, mais là non. En rock, quand les groupes **quinquagénaires** reviennent nous casser les burnes le temps d'un concert pour des raisons bassement financières, tenant la gratte d'une main et la béquille de l'autre, on appelle ça un show de dinosaures. Et moi, désolé, j'aime pas les dinosaures ■

Iggy, stardust.



A la chasse aux fantômes...



Le célèbre "Ready" qui a enchanté des générations de joueurs

45%

EN RÉSUMÉ

MISS PAC MAN

- Console : MASTER S.
- Genre : labyrinthe
- Graphisme : 45 %
- Animation : 65 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 93 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 75 %

GÉANT !

SUPERGAMES

AVEC

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92 EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30F au lieu de 40

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

NOM : _____

PRENOM : _____ AGE : _____

ACTIVITE : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

ULTRAMAN

Un effet de zoom très fréquent sur cette console

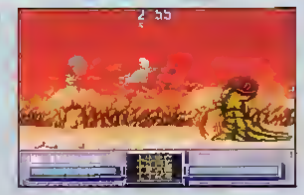
Il est des jeux que l'on aimerait n'avoir jamais connu... Ultraman en fait partie.

Il faut, pour restituer un tant soit peu Ultraman, se souvenir que c'est l'un des tout premiers jeux à être sortis au Japon sur la Super Famicom (il y a deux ans déjà). Il ne s'agit en aucun cas d'une excuse tant ce titre est **catastrophique**, mais d'une ébauche d'explication sur ce que l'on peut qualifier sans peine de l'une des deux plus grosses erreurs jamais commises sur cette machine (l'autre étant Big Run, qui, nous l'espérons, ne devrait pas venir en France). Vous l'aurez donc compris, je serai sans pitié pour ce produit qui n'a rien à faire sur cette machine. Voici pourquoi.

DE BAS DE GAMME KITSCH EN HORREUR INFÂME

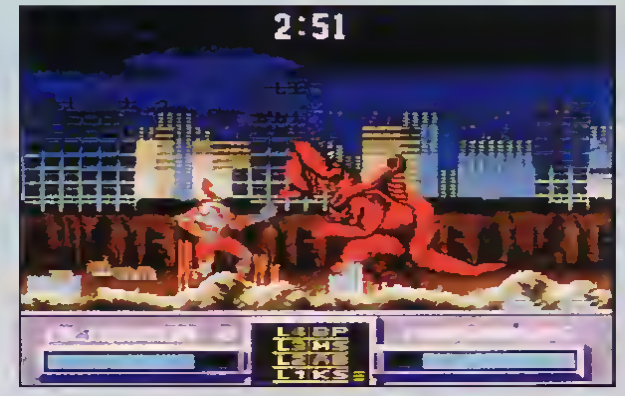
À l'origine, Ultraman nous vient de la TV japonaise. Ouvrant la grande vague des Spectreman et autre **Bioman**, cette série « cheap » fut conçue dans l'objectif de coûter le minimum d'argent et d'en rapporter le maximum. Les concepteurs ne nous épargnaient donc pas le héros en pyjama rafistolé, les monstres en polystyrène « spécial décharge » et les retouches de peinture sur de la colle pas toujours sèche. En fait, c'est le seul côté du feuilleton qui est parfaitement rendu dans le jeu, puisque l'on dirait vraiment que cela été programmé à la va-vite, avec des bouts de programmes retrouvés pêle-mêle dans une poubelle ! À commencer par le scénario du jeu, qui se caractérise par son **inexistence** (on affronte des monstres en combat singulier, les uns après les autres... et c'est tout). De même, les graphismes sont particulièrement laids (des couleurs criardes sur des pixels gigantesques) et très éloignés de ce qu'est capable d'afficher cette 16 bits. Mais où cela devient vraiment **insupportable**, c'est lorsque l'on essaie de jouer avec des commandes qui répondent mal, qui sont lourdes, rigides et qui offrent peu de coups. Quant au son, Ultraman nous ferait presque oublier que c'est l'un des grands points forts de cette console. Bref, quand on voit ce jeu, on a du mal à imaginer qu'il tourne sur la même machine que le sublimissime Street Fighter II de Capcom. Ultraman ne mérite même pas un coup d'œil ■

Crevette, qui préfère oublier ce qu'il vient de voir !



Les coups sont peu varies

Je suis le gentil



et toi le méchant !

9%

EN RÉSUMÉ

ULTRAMAN

- Console : SUPER N.
- Genre : beat' em up
- Graphisme : 20 %
- Animation : 40 %
- Son : 15 %
- Jouabilité : 35 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 2 %
- Player Fun : 1 %

FABULEUX

DÉSORMAIS UN GIGA SONDAGE PAR MOIS

SUR

3615

Répondez aux quotre questions qui vous seront posées chaque mois sur le 3615 PLAYER ONE et nous analyserons vos réponses. Les résultats seront publiés le mois suivant dans PLAYER. Grâce au 3615 PLAYER ONE, vous allez enfin pouvoir donner votre avis sur le monde des jeux vidéo.

3615 PLAYER ONE RESTE A VOTRE ECOUTE !

Désormois le sondoge lecteur permanent vous permet de donner votre avis 24H/24 sur votre mogazine.
Réactions, remarques, critiques, souhaits... vos avis nous intéressent !

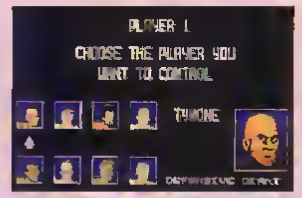
CE MOIS-CI GAGNEZ 10 CALCULATRICES TEXAS INSTRUMENT SUR LE 3615 PLAYER ONE.

3615 PLAYER ONE C'EST AUSSI :

- des solutions à tous vos jeux,
- des dialogues avec les journalistes,
- des heures de connexion et de nombreux cadeaux à gagner,
- des Petites Annonces et des infos sur les consoles et les jeux.

Il y a les simulations qui essaient de se rapprocher le plus possible de la réalité... et il y a les autres.

Il existe deux sortes de simulations diamétralement opposées : celles qui prônent un réalisme forcené et celles qui privilégient un côté plus délirant, et souvent plus fun. Arch Rivals fait plutôt partie de la deuxième catégorie.



Le choix du personnage joueur dans un panel de huit basketteurs

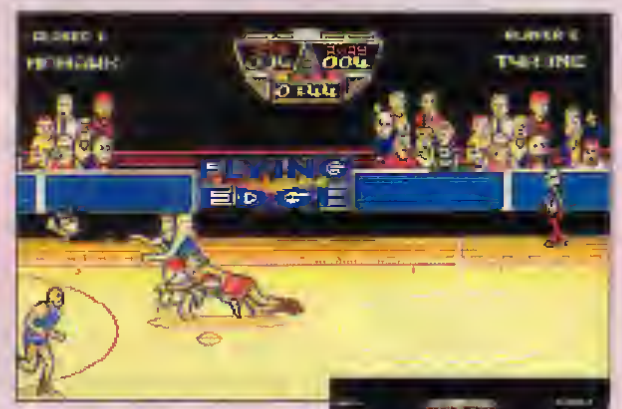
OH BAH MINCE ALORS !

Première approche du jeu avec le choix des options. Vous avez ainsi la possibilité de choisir votre équipe, de jouer seul ou à deux ou bien de faire vibrer vos tympans au rythme du Sound Test. Et... et c'est tout. Ça fait pas beaucoup. Ça fait même très peu. On ne peut même pas modifier la durée des matchs. Ni participer à un championnat. Normal : remarquez, il n'y a que quatre équipes. Si, si, vous avez bien lu : quatre équipes. Ça fait pas beaucoup. Ça fait même très peu. Bah oui, parce que, si vous voulez, il n'y a que **huit basketteurs** de disponibles. Alors bon, comme ça ils constituent quatre équipes. Comment ? Ah bah oui, ça ne fait que deux joueurs par équipe, deux au lieu de cinq. Ça fait pas beaucoup. Ça fait même très peu. Mais n'ayons pas d' a priori négatif à cause de cela. La qualité primera peut-être sur la quantité. Peut-être...

P'TET BEN QU'OUI...

Bon, alors ça y est, ça commence. Hop, les deux longilignes adversaires bondissent afin de se saisir du désiré ballon et, celui qui prend le dessus part à l'attaque. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le basketteur arrive à proximité du panier, saute de toute la puissance de ses longues jambes musclées par des heures d'entraînement, et marque. La balle repasse à l'adversaire et l'habituel ballet, si divinement **esthétiquement rapide**, des attaques, contre-attaques et interceptions battent bientôt leur plein. Première constatation, les joueurs se déplacent avec une grande célérité, et un peu d'inertie aussi. Les personnages « glissent » beaucoup.

Possibilité d'action intéressante : vous pouvez frapper votre adversaire. Il ne veut pas vous donner le ballon ? Qu'importe, allongez-lui un bon **bourre-pif** et



Tentative d'interception du ballon. Il saute haut le joueur, non ?

appropriez-vous la rotondité si convoitée. Ou bien encore, si votre rival n'est pas à portée de poing, jetez-vous dans ses jambes. Tous les moyens sont bons.

SUREMENT QU'NON...

Bon, d'accord. Une simulation de basket marrante qui proposerait des tas de trucs sympas, comme différentes façons de marquer un panier ou bien des espèces de super pouvoirs (je vois grand !), ce serait assez cool, et on pourrait se passer sans difficulté du côté réaliste. Malheureusement, les seules choses vraiment amusantes dans ce jeu, ce sont les interceptions et les dessins qui agrémentent les différentes phases de jeu. C'est tout. Ça fait pas beaucoup. Ça fait même très peu. Bref, Arch Rivals est un jeu qui existe. Point. ■

Chris, retire ses Reebok avec soulagement tous les soirs

Vraiment tous les moyens

Pour s'emparer de la balle, tous les moyens sont bons.

Le public n'est pas nombreux, corollaire de la médiocrité du spectacle

50%

EN RÉSUMÉ

ARCH RIVALS

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 55 %
- Animation : 80 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 22 %
- Durée de vie : 39 %
- Player Fun : 47 %

PC Player

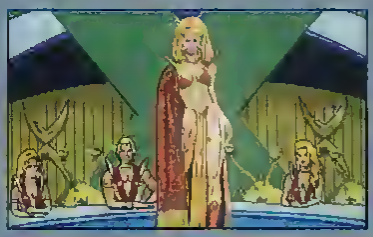
LES MEILLEURS JEUX DE LA RENTRÉE

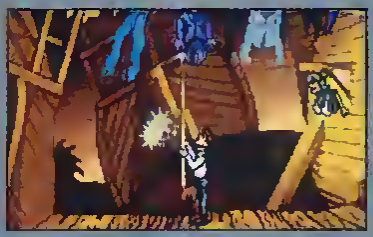
LA SAGA DES WING COMMANDER

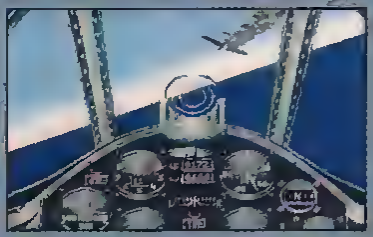
LES JEUX À ÉVITER

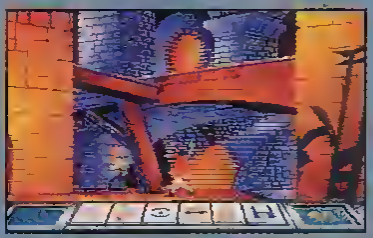
AIDES - SOLUTIONS

L'ÉVOLUTION DES PC









PC Player N° 1 Septembre/Octobre 1992 30 F

L'ARCADE DEPA

Après plusieurs mois d'absence, voici le grand retour de l'arcade dans *Player One*. Par chance, l'actualité n'avait pas été très florissante pendant ce temps. Grande première (et sûrement grande dernière), un flipper est à l'honneur, mais vous verrez que ce n'est pas n'importe lequel.

KNIGHTS OF THE ROUND de CAPCOM

Knights of the round : des graphismes plus beaux, tu meurs !

Les chevaliers de la Table ronde débarquent dans les salles, et ce, grâce à la marque la plus adulée de la rédac : Capcom.

A part les humains, les tigres sont les seuls autres ennemis

Votre but est simple : récupérer le Saint-Graal et pour cela, vous avez le choix entre trois de ces héroïques chevaliers. Lancelot du Lac est le personnage le plus rapide et le plus vif au combat. Ensuite, vient le valeureux roi Arthur. Il est moyen partout, que ce soit en force ou en vitesse, je vous le déconseille donc. Enfin, Perceval (ou Parsifal) est le perso bien bœuf du jeu (un peu comme Iggy pour la rédaction, si vous voyez ce que je veux dire), mais c'est aussi le meilleur. Absent de marque : Galahad qui est quand même celui qui récupère le Graal dans la légende. Ensuite, c'est l'extase : dans des décors sublimes, dignes des peintures des plus grands maîtres (j'ai noté pas moins de quinze nuances rien que pour le marron), vous affrontez les hordes hostiles des hommes de main de Garibaldi (c'est le nom du boss de fin, j'vois pas ce qu'il fout là, mais bon...). Chose étonnante, tous les ennemis ou presque sont humains, certains utilisent de la magie tandis que d'autres chevauchent de fiers destriers (que vous pouvez d'ailleurs utiliser à votre profit si vous désarçonnez le cavalier). Plusieurs coups vous sont possibles, coup d'épée, saut plus coup d'épée, parade (très difficile à exécuter) ou magie (qui fatigue le perso). En parlant de fatigue, après plusieurs coups reçus, vos adversaires s'essoufflent ce qui est hyper réaliste. Au final, ce jeu prouve une fois de plus la maîtrise de Capcom dans ce style moyenâgeux.

Matez un peu la taille du sprite

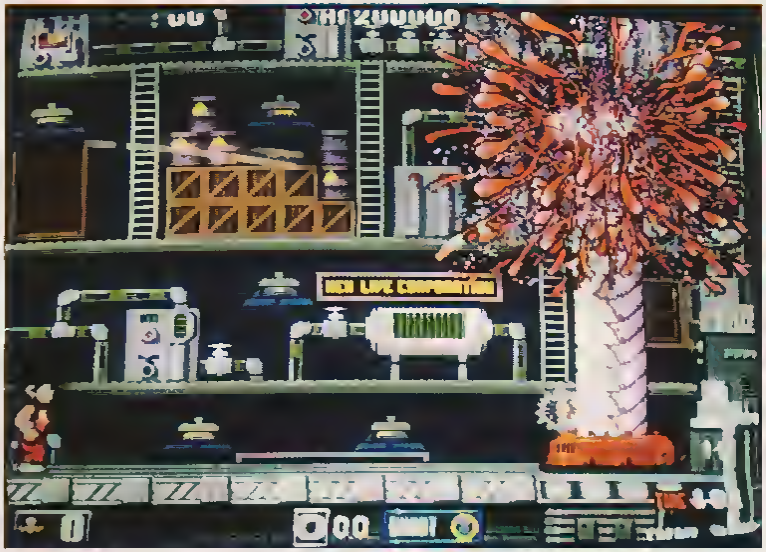
THUNDER HOOP de GAELCO

Tout le monde connaît les bornes américaines (Atari, Bally) ou japonaises, mais qui connaît les bornes espagnoles ?

TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX...

GI Joe de Konami est un impressionnant jeu de tir en 3D . Truxton II de Toaplan est la digne suite de son prédécesse
Je remercie mon pote Bertrant Triplet, le patron du bar Les Sports à Malakoff, pour les photos de Street Fighter II' du

SSE LES BORNES



Thunder Hoop : le monstre du niveau 1 meurt de façon sanglante

Des pages graphiques très DBZ

Personne ! Eh bien, Gaelco est la première et peut-être la seule marque d'arcade chez nos amis hispaniques. Après Big Karnak, très bon jeu mettant en scène un pharaon, voici Thunder Hoop ou Comment-copier-Toki-et-Dragon-Ball-sans-payer-de-royalties. L'histoire est classique, le docteur Genbreak est devenu fou, il a créé un virus très puissant et mutagène qui transforme les êtres humains en monstres plus baveux les uns que les autres. Bien sûr, il faut quelqu'un pour l'empêcher de nuire et ce quelqu'un, c'est... nul autre que le sosie parfait de Goku, le héros bien connu de Dragon Ball. D'ailleurs, les pages écrans qui le mettent en scène sont dignes du DA original. En lui-même, le jeu est un plates-formes bien classique qui mêle décors high tech et personnages très BD. Le héros peut tirer dans toutes les directions, sauter et même rebondir sur les ennemis. Certains monstres laissent derrière eux des boulons qui sont amassés et décomptés à la fin de chaque level. C'est tout ceci qui fait penser à Toki, ce sont les mêmes mouvements et déplacements. Détail original, le personnage qui vous donne votre nombre de vies restantes se déplace et bouge exactement de la même façon que celui que vous manipulez. Comme en plus Thunder Hoop est jouable et progressif, on s'aperçoit que les concepteurs espagnols se sont hissés largement au niveau des bonnes marques nippones. Bravo à eux.

SUPER MARIO BROS de GOTTLIEB

Oui ! Vous avez bien lu ! Le plombier héros et mondialement connu des consoles Nintendo (re)débarque dans les salles obscures. Et pour une fois, ce n'est pas sous la forme d'un jeu vidéo, mais sous celle d'un flipper. Pour cela, Nintendo a bien voulu laisser le travail à Gottlieb, le deuxième grand constructeur de flippers (avec Williams). Dans sa conception, la bête est classique, avec des rampes et des trous partout. Mais où l'on s'aperçoit que Nintendo a dû mettre sa main à la pâte, c'est que le jeu est littéralement truffé de trouvailles et d'astuces en tout genre. Déjà, le jeu a une histoire, la princesse Toadstool est une fois de plus enlevée par Bowser et c'est à Mario de la délivrer. En fait, il suffit d'entrer la boule dans les bons endroits pour détruire les châteaux. Et comme il y en a 7 en tout, vous avez du pain sur la planche. En plus, grâce aux nouvelles techniques d'affichage, vous avez le droit à un générique de fin lorsque vous délivrez la princesse. Autre trouvaille, vous pouvez avoir accès à un jeu de plates-formes dans lequel vous faites sauter Mario à l'aide des boutons de flip. Comme la bande sonore est fabuleuse (musique de Super Mario World et digits de «Yoshiiii»), tout est là pour vous donner envie de mettre 5 balles dans le monnayeur. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien que j'ai un trou dans mon porte-monnaie...

Wonder Fra in Arcade World

Le mirifique flipper Super Mario

TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX...

ur . Space Panic d'Atari est le nouveau jeu de tir vidéo-laser et Varth est le nouveau shoot'em up vertical de Capcom .
numéro d'été, ainsi que la société Bussoz pour son sympathique accueil pour les photos de ce numéro.

SOS

Je profite d'être là pour vous rappeler que *Player One* est un journal dédié exclusivement aux consoles. Il est donc inutile de me faire parvenir des SOS ou des réponses en rapport avec des jeux micro.

RÉPONSES AUX SOS

La rubrique SOS commence par une contribution multiconsole. Vincent répond à toutes les questions concernant Star Wars, Megaman II et III, Snake Rattle & Roll, RC Pro/Am, Battle of Olympus, Ninjas Turtles, Zelda I, Bugs Bunny (jusqu'au round 4-4), Super Mario I et III, Double Dragon I et II, Duck Tales, Skate or Die, Robocop et Gremlins II sur NINTENDO ES. Sur MASTER SYSTEM : Black Belt, Pro Wrestling, Tennis Ace, Alien Syndrome, the Ninja, Rampage, Golden Axe, Rambo III, American Pro Football, Pilot Astro Warrior, Zillion et Shinobi. Sur MEGADRIVE : Altered Beast et Dynamite Dux et enfin sur GAME BOY : Tetris, Ninja Turtles et Skate or Die. Envoyez vos SOS à Vincent Delgado, 17, lotissement du Gué Pimart, D2130 Beuvardes, ou téléphonez au 23 71 21 61.

La bafouille que m'a envoyée F. met en valeur 5 consoles. Commençons par sa liste de jeux qu'il a terminés sur la NEO-GEO . Nam 75, Ninja Combat et King of Monsters. Sur NEC : Ninja Spirit, Batman, Afterburner, Die Hard, Dark Legend, Lode Bunner, Out-Run, Operation Wolf, Darius, Down Load et Bomber Man. Sur MASTER SYSTEM : Pacmania, Chase HQ, Shinobi, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Moonwalker, Operation Wolf, Paper Boy, R-Type, Wonderboy I, II et III, Captain Silver, Zillion, Sonic, Donald Duck, Danan, Double Drgaon, Out-Run et Rastan. Sur MEGADRIVE : Strider, Sonic, Aleste, Budokan, Darius II, E-swat, Fatman, Golden Axe I et II, Midnight Resistance, Moonwalker, Phelios, Rambo III, Rastan, Thunder Force II et III, Truxton, Wardner, Valis III, Afterburner II, Dj Boy, Forgotten Worlds, Gynoug et Tiger Heli. Sur NINTENDO ES : Megaman I et II, Super Mario I, II et III, Bayou Billy, Airwolf, Dragonball, Double Dragon I et II, Gremlins II, Robocop, Rygar, Zelda I et II, TMNT, Castelvania II et Kung-Fu. Si l'un de ces jeux vous pose problème, faites appel aux connaissances de F. en lui envoyant une letrre timbrée et libellée à votre adresse. F. Giffone, 299, chemin du mas d'Alestie, 30000 Nimes.

Franck m'envoie une nouvelle mise à jour de sa liste de jeux dont il est venu à bout. Sur NINTENDO ES, il disséqué Zelda I et II, Megaman, Metal Gear, Super Mario I, II et III, Clu Clu Land, Kung-Fu, Pinball, Wizzards and Warriors, Duck Hunt, Wild Gunman, Excitebike, Donkey Kong I, II et III, Gyromite, Punch Out, Pro Wrestling, Bad Racer, Soccer, Simon's Quest, Batman, Double Dragon II, Fester's Quest, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Probotector, Robocop, Solar Jetman, Blades of Steel, Bionic Commando, Faxanadu, Duck tales, Wrath of the Black Manta, Bubble Bobble et Ghosts'n Goblins. Sur GAME BOY, il a terminé Batman, Chessmaster, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Super Mario I, Tetris et Megaman. Sur MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Mirecle World et Shinobi et sur MEGADRIVE, il a fini Altered Beast, Sonic, Streets of Rage, Robocod, Super Monaco GP, Quackshot, Revenge of Shinobi, Afterburner II, Mickey Mouse, the Immortal, Shadow Dancern Miss Pac Man, Starflight et, pour finir sur SUPER NINTENDO, il a terminé Super Mario World et pour très bientôt F-Zero. Vous pouvez contacter Franck Dumoulin au 20, rue du capitain Pellot, 64100 Bayonne ou par téléphone au 59 55 38 18, précédé du 16 (1) de Paris et sa région.

Ils sont trois à avoir mis en commun leurs connaissances pour nous pondre une liste de plus de 110 jeux terminés sur 7 consoles. Il y en a vraiment pour tous les goûts. Sur NINTENDO ES, au moins l'un d'eux a terminé Super Mario bros I, II et III, Batman, Chip n' Dale, Double Dragon I et II, Dragonball; Duck Tales, Duck Hunt, Battle of Olympus, Bubble Bobble, Castelvania I et II, Soccer, Docteur Mario, Faxanadu, Fester's Quest, Galaga, Gradius, Goonies II, Gremlins II, Ikari Warriors, Kung-Fu, Kid Icarus, Legend of Zelda, Life Force, les Chevaliers du Zodiaque, Bart Simpsons, Off Road, Teenage Mutant Hero Turtles, Adventure of Link, Star Wars, Solstice, Megaman I et II, Rush'n Attack, Tetris, to the Earth, Rescue the Ambassy Mission, Rygar, Marble Madness, Silent Service, World Cup, Paperboy, Cobra Triangle, Solar Jetman, Pinbot et Shadowgate. Sur GAME-BOY : Super Mario land, Tetris, Double Dragon I, World Cup, Bugs Bunny, Megaman, Qix, Castelvania Adventure, Ninjas Turtles I et II, Pro Soccer, Batman, Duck Tales, Burai Fighter Deluxe, Bart Simpsons, Bubble Bobble, Double Dragon II, Final Fantasy Legend, Fortress of Fear et Gargoyle's Quest. Sur SUPER NINTENDO : Super Mario World, Castelvania IV et F 2ero. Sur MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World, Alex Kid in Shinobi World, Alex Kidd in High-Tech World, Sonic, Wonderboy III, Shinobi, Danan, Altered Beast, Battle Out Run, World Cup Italia 90, Asterix, Choplifter, Chase HQ, Mickey Mouse, Captain Silver, Double Dragon, Jungle Fighter, Fantasy Zone I et II, Golvellius, Ghouls'n Ghosts, Kenseiden et Phantasy Star. Sur MEGADRIVE : Sonic, Quackshot, Alex Kidd In Enchanted Castle, Arcus Odyssey, Cyber Ball, Fantasia, F22 Interceptor, East Battle, Faery Tales Adventure, Ghouls'n Ghosts, John Madden Football, James Pond, Joe Montana II et Centurion. Sur NEC : Adventure Island, Batman, Cadash, Dungeon Explorer et Formation Soccer. Sur LYNX : Ghost et Chip n' Dale et sur NEO GEO : Cyberlip. Vous pouvez contacter Mathieu et Gabriel au 97 45 43 26 ou au 97 45 36 28 ou bien Melain au 97 45 52 14.

C'est encore une paire de frères qui nous fait profiter de ses connaissances. Sur NINTENDO ES, ils ont terminé les jeux suivants : Donkey Kong, Adventure of Lolo, Punch-Out, Track & Field II, Duck Tales, Dragonball, Gumshoe, Metal Gear, Kid Icarus, Dr Mario, Tetris, Gremlim II, Solstice, Zelda I et II, Super Mario Bros I, II et III, Goonies II, Faxanadu, Castelvania I et II, Battle of Olympus, Teenage Mutant Hero Turtles, Gauntlet II, Wizzards and Warriors, Ironsword, Batman, Megaman II et III, Double Dragon I, II et III, Rescue Rangers, the Simpsons, Top Gun I et II, Bubble Bobble, Blades of Steel, Days of Thunder, Hyper Soccer, Kung-Fu, Super Spike V'Ball, WWF Challenge, Maniac Mansion,

LA RÉPONSE DU MOIS

A-Nhi et Johann ont regroupé leur liste de jeux terminés, toutes consoles confondues. C'est eux qui ont gagné le tirage au sort de l'abonnement d'un an à *Player One* décerné par la rubrique chaque mois. Voici la liste des jeux qu'ils ont disséqués, console par console. Sur NINTENDO : Double Dragon I et II, Gremlins II, Probotector, Ski or Die, Tetris, Duck Hunt, Double Dribble, Fighting Golf, Goal, Nintendo World Cup, Super Spike V' Ball, Track & Field II, Wrestle Mania, Duck Tales, Dragonball, Bettle of Olympus, Legend of Zelda, Megaman II, Metroid, Rescue Rangers, Simon's Quest, Super Mario I et II, Wrath of the Black Manta, Zelda II, Donkey Kong, Jackie Chan, Shadowgate, the Simpsons, Excitebike, Teenage Mutant Hero Turtles, Kick Off, Batman, Rad Racer, Castlevania, Blades of Steel, Bad Dudes, Ghostbusters et Popeye. Sur GAME BOY : Batman, Bugs Bunny, Castlevania, Chase HQ, Duck Tales, Golf, Motocross Mania, Nintendo World Cup, Robocop, Skate or Die, Super Marioland, Teenage Mutant hero Turtles, Double Dragon et Spiderman. Sur MASTER SYSTEM : Mickey, Phantasy Star, Donal Duck, Shinobi, Wonderboy II, Asterix et Ghouls'n Ghosts. Sur GAME GEAR : Sonic, GG Shinobi, Mickey Mouse et Ninja Gaiden. Sur MEGADRIVE : Eswat, the Immortal, Decap Attack, et Quackshot. Sur NEC : Adventure Island. Enfin sur SUPER NINTENDO : Zelda III. Envoyez une enveloppe timbrée avec votre SOS à A-Nhi Chac ou Johann Chenu, Restaurant de la Grande Muraille, 26 rue de la Fonderie, 31100 Toulouse.

Paperboy, High Speed, Road Fighter et Life-Force. Sur GAME BOY. Ils sont venus à bout de Tetris, Dr Mario, Kwirk, Boxxle, Gargoyle's Quest, Megaman, Castelvania, Revenge of the Gator, Snoopy, Super Mario land, R-Type, Double Dragon, Burger Time Deluxe, Choplifter II, Duck Tales, Q Bert, Side Pocket, Batman, Tortues Ninja, Pac Man, Paperboy et Othello. Leur liste de jeux termines sur SUPER NINTENDO comprend Super Mario World, F-Zero, Supper Soccer, Super Tennis et Paperboy II. Sur MEGADRIVE, il ont fini Sonic, Altered Beast, Xenon II, Out Run, Quackshot, Golden Axe et Olympic Gold. Sur MASTER SYSTEM, ils ont terminé R-Type, Sonic, Out Run et Alex Kidd in Miracle World. Leur liste GAME GEAR ne comprend que Sonic et Monaco Grand Prix. Pour conclure, citons une liste de jeux pour une console assez peu connue : l'ATARI 2600 sur laquelle ils ont terminé Pitfall I et II, Kung-Fu Master, River Raid I et II, Hero, Moon Patrol et Yar's Revenge. Vous pouvez joindre Sylvie et Nicolas en leur écrivant à l'adresse suivante : Sylvie et Nicolas Peperstraete, 80, rue Veydt, 1050 Bruxelles, Belgique.

C'est le multirécidiviste de la rubrique, Fréd, qui vient de se lancer dans les jeux SUPER NINTENDO. Dès maintenant, il peut vous faire bénéficier de ses astuces concernant Super Mario World, Super R-Type, Castlevania IV, F-Zero, Street Fighter II, Super Soccer, Contra III et SUper Off Road. La procédure est toujours la même : envoyez une enveloppe timbrée libellée à votre adresse, ainsi qu'une explication très précise de votre problème à Frédéric Jeannerod, 4, rue du Ruisseau, 25160 Oye-et-Pallet, ou bien téléphonez au 81 89 43 19.

La liste de jeux suivants nous vient d'un MEGADRIVE maniaco-pas-dépressif. Sur la 16 bits de SEGA il a terminé la plupart des jeux suivants et pour les autres, il peut vous venir en aide grâce à des codes et divers Cheat Mode. Sur MEGADRIVE, il a terminé les jeux suivants : Wonderboy in Monster World, F-22 Interceptor, Quackshot, James Pond II, Megatrax, Aleste, Street Smart, Vapor Trail, Berlin Wall, Gynoug, Trouble Shooter, F1 Circus 91, Wrestleball, Altered Beast, Shadow Dancer, Thunder Force II, Sonic, Mickey Mouse, Toe Jam & Earl, Ghouls n' Ghosts, Golden Axe, Marvel Land, Insector X, Gaiares, Burning Force, Sword of Sodan, Valis III, Verytex, Hellfire, Road Rash, Out Run, Onslaught, EA Hockey, Moonwalker, Afterburner II, Stormlord, Faery Tales, Fantasia, Darius II, Revenge of Shinobi, Devil Crush, Mercs, Star Control, Turrican, Joe Montana II, John Madden 92, O.J. Boy, Super Volley Ball, Starflight, Alienstorm, Centurion, Streets of Rage, Super Monaco GP, Twin Cobra, Arnold's Palmer's Golf, Lakers vs Celtics, Decap' Attack, Super Hang-On, Magical Guy, Kabuki Soldier, Elemental Master, Mystic Defender, Olympic Gold et World Cup 90. Sur SUPER FAMICOM, il a terminé Super Mario World, Super SOccer, Streets Fighter II, Lemmings, U.N. Squadron, Hyperzone, Paperboy, ToP Racer, Darius Twin, Castelvania IV, Populous, Sim City, Super Ghouls n Ghosts, Zelda III, Super E.O.F, Super Tennis, Super R-Type et Augusta Open. Sur NINTENDO ES : Bart vs the Space Mutants, Zelda, Super Mario Bros I, II et III, Punch Out, Duck Tales, Rescue Rangers, Pinbot, Blades of Steel, World Cup, Maniac Mansion, Tetris, Skate or Die, Ski or Die, Paperboy et Teenage Mutant Nero Turtles. Sur GAME BOY : Tetris, Super Mario Land, Castelvania, Blades of Steel, Duck Tales, Paperboy et World Cup. Pour finir, passons à sa liste MASTER SYSTEM : Wonderboy III, Psychofox, World Soccer, Miracle Warriors, Gangster Town, Double Dragon, Ghostbusters et Ghosthouse. Adressez vos SOS à Christophe Beney, Z4, allée des Hérons, 33600 Pessac-Cap-de-Bos.

La contribution qui suit est peut-être la plus étoffée ce mois-ci. C'est encore une liste de jeu réalisée en commun et envoyée par Frédéric et Frédéric. Sur MEGADRIVE, ils ont terminé les jeux suivants : Sonic, Castle of Illusion, Quackshot, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, the Immortal, Gynoug, Altered Beast, Thunder Force III, Golden Axe I et II, EA Hockey, Kid Chameleon, Fire Shark, King's Bounty, Robocod, Forgottent World, Space Harrier II, Mystic Defender, Centurion, Out Run, Super Hang-On, Alienstorm, F22 Interceptor, Moonwalker, Populous, World Cup Italia 90, E-Swat, Crude Busters, Streets of rage, Mercs, Super Thunder Blade, Ghouls n' Ghosts, Strider, Wonderboy III, Desert Strike et Tokl. Sur NINTENDO ES, ils ont disséqué Super Mario bros I, II et III, World Cup, Bubble Bobble, Bayou Billy, Double Dragon I et II, Robocop, Tetris, Matcrider, Grdius, Metroid, Faxanadu, Kung-Fu, Zelda I et II, Wrath of the Black Manta, Bad Dudes, Teenage Mutant Hero Turtles, Duck Tales, Top Gun, Dragonball, Tennis, Toger Heli, Cobra Triangle, World Wrestling, Pro Wrestling, Rush'n Attack, Excitebike, Duck Hunt, Punch Out, Crystal Mine, Probotector, Kid Icarus, Castlevania, Simon's Quest et Life Force. Sur GAME BOY, ils ont terminé Chess master, Choplifter, Double Dragon I, tetris, Ghostbusters II, gremlins II, Kung-Fu, R-Type, Robocop, Super Mario Land, Ninjas Turtles I, King of the Zoo, Duck tales, Fortress of Fear, Space Invaders, Dr Mario, F1 Race, Solar Strider, Tennis et Hyper Load Runner. Enfin sur SUPER NINTENDO, ils ont fini Street Fighter II et Populous. Envoyez vos SOS à Fréderic Valler, 31 avenue de Mousseau, 91000 Evry. En cas d'urgence vous pouvez également l'appeler au 60 77 55 76 en passant par le 16 spécial province. Vous pouvez également écrire à Frédéric Leduc, 1D, rue Claude-Debussy, 91000 Évry.

Antoine nous envole une contribution dédiée NINTENDO. Sur sa portable, il a terminé Spiderman, Super Marioland, R-Type, Burai Fighter, Tetris, Castelvania, Gargoyle's Quest et Teenage Mutant Nero Turtles. Sur la NES, il a fini Alpha Mission, Battle of Olympus, Blue Shadow, Clu Clu Land, Super Mario II et III, Megaman I et II, Totally Bad, the Goonies II, Metroid, Shadow Gate, Shadow Warrior, Duck Tales, Zelda I et II, Trojan, Dragonball, Gradius, Simon's Quest, Kid Icarus, Kung-Fu, Tetris, Faxanadu, Quantum Fighter, Power Blade, Double Dragon II. Sur la 16 bits, il a fini Super R-Type, Super Mario World et Adams Family. Vous pouvez contactez Antoine Vacavant en lui écrivant à La montée du loup, 0311D Charmeil ou par téléphone au 70 59 89 87.

SOS

PRINCE OF PERSIA (GAME BOY)

Sur les 12 niveaux que comporte ce jeu, Benjamin est bloqué au début du troisième. Il n'arrive pas à atteindre la première grille. Un détail : la porte se trouvant un peu plus bas refuse de s'ouvrir malgré ses efforts. Envoyez votre réponse à Benjamin Terrier, 4 bis, rue Lucien Jeannin, 9225D La Garenne-Colombes.

PSYCHIC WORLD (MASTER SYSTEM)

Jean-Philippe est, semble-t-il, bloqué juste avant la confrontation finale, au niveau d'une cuve rose. Jean-Philippe Winne, 55, avenue Roger-Salengro, 62100 Calais.

METROID (NINTENDO ES)

Malgré toutes les astuces circulant à propos de Metroid, Julien n'arrive pas à trouver le rayon de glace ni à franchir la porte rouge donnant accès au repaire de Kraid. Ecrives la réponse à Julien Diloy, 11, rue Antoine-Bourdelle, 94400 Vitry sur Seine.

SUPER MARIO BROS III (NINTENDO ES)

Au monde B-1, le parcours passe par une grande fosse par dessus laquelle il faut sauter. Malgré la note de musique permettant de faire un saut de géant, Philippe n'arrive pas à ses fins. Si ce passage ne vous pose pas de problème, aides Phillipe à s'en sortir. Philippe Marassoglou, 10, bd de la plage, 13340 Rognac.

MANIAC MANASION (NINTENDO ES)

Loïc est bloqué au niveau de la plante carnivore, dans la salle où se trouvent les machines à écrire et la tache de dissolvant. Au plafond il y a une trappe, et il lui semblerait qu'il faille faire grandir la plante. Comment faire ?

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)

Malgrés ses très nombreuses recherches, Nicolas ne trouve pas les warp zones de la Vallée de Bowser II, ni celle de Cheese Bridge Area. A vrai dire, il lui manque en tout cinq niveaux pour compléter les 96 de ce jeu. Écrives à Nicolas Leblanc, 44, rue Roger-Salengro, 59115 Leers.

Zelda III (SUPER NES américaine)

Se retrouver bloqué juste avant la fin parce qu'il lui manque un objet. Je comprends que cela fasse rager Nicolas. Parmi tout l'équipement nécessaire, il lui manque la cape. Envoyez votre réponse à Nicolas Leblanc, 44, rue Roger-Salengro, 59115 Leers.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

Sword of Vermillion

MEGADRIVE

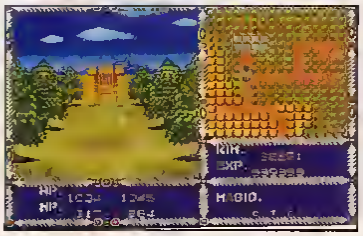
SECONDE PARTIE

Voici la seconde et dernière partie de la solution intégrale de Sword of Vermillion. Cette fabuleuse cartouche livre enfin ses derniers secrets.

Dans le précédent numéro de *Player One*, l'immense monde de Vermillion n'a livré qu'une partie de ses secrets. Nous allons donc nous replonger dans cet univers d'heroïc-fantasy durant quelques pages. Le scénario de ce jeu de rôle-aventure consiste à réunir

Vous voici livrant bataille à deux magiciens

16 anneaux à l'aide de votre épée et de votre maîtrise de la magie. Durant l'exploration des diverses grottes parsemées un peu partout dans le monde Vermillion, votre quête va connaître de multiples rebondissements et de trahisons. Nous retrouverons dans ces pages un encart répertoriant les nouveaux



Arrivée en vue des portes de la ville

sorts que vous serez amené à utiliser. La carte globale de ce monde ainsi que les plans des innombrables grottes vous aideront à parvenir sans encombre jusqu'au repaire de Tzarkon, l'être dont l'ombre maléfique vous poursuit tout au long du jeu.

SORTS ET COÛT DE LEUR UTILISATION

La seconde partie de Sword of Vermillion va vous amener à découvrir de nouvelles villes. Dans ces villes, les échoppes de magie vendent un bon nombre de nouveaux sorts. Plus chers et plus puissants, ils vous seront d'une aide précieuse dans votre progression.

MERCURIOS (7 pts) : ce sort crée une spirale de feu brûlant toutes les créatures qu'elle traverse.

ARGENTOS (10 pts) : une boule de feu directionnelle peut être lancée sur vos adversaires.

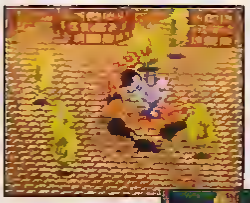
CHRONIOS (10 pts) : paralyse les monstres pendant un certain temps.

HYDRIOS (8 pts) : fait subir aux ennemis une attaque à base d'eau.

VOLTIO (12 pts) : pour créer un cercle d'électricité empêchant vos ennemis d'approcher.

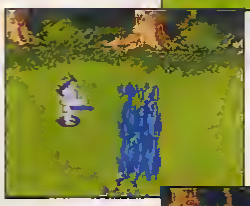
VOLTIOS (16 pts) : invocation de la foudre.

TERRAFISSI (25 pts) : ce sort cause un tremblement de terre qui affecte toutes les créatures présentes à l'écran.

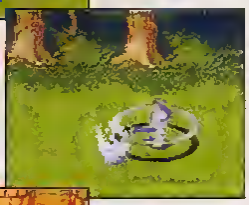


Mercurios

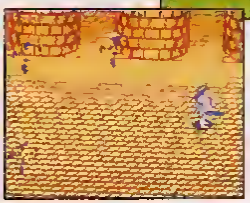
Chronios



Hydrios



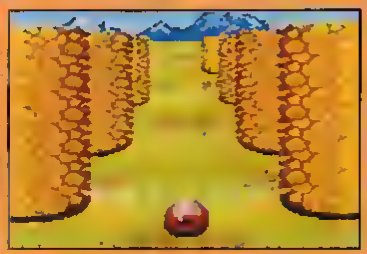
Voltio



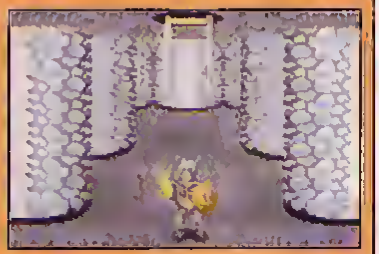
Terrafissi

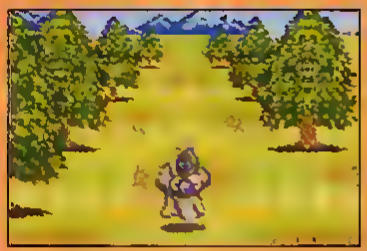
LES MONSTRES

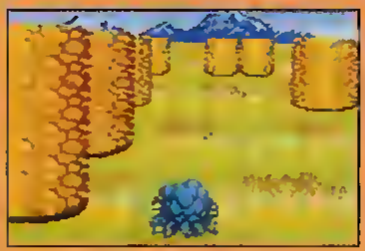
Cette série de monstres est représentative des créatures qui vous attendent dans cette seconde partie. Ils sont beaucoup plus rapides et agressifs, mais l'équipement est lui aussi meilleur pour pallier la difficulté croissante.


Les vases et autres limons visqueux.

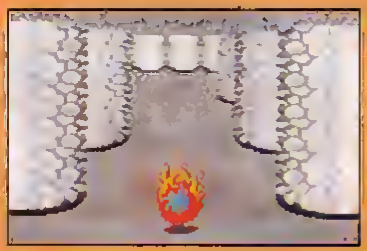
Les kobalds

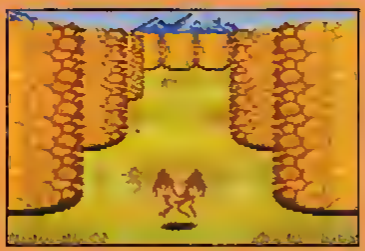

Les morts-vivants.

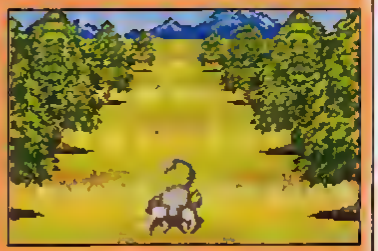

Les magiciens

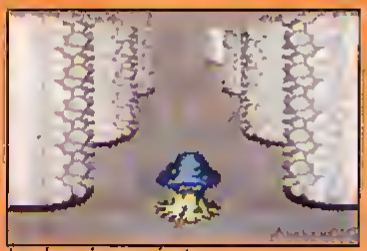

Les moisissures rampantes.

Les yeux flottants


Les anneaux de feu

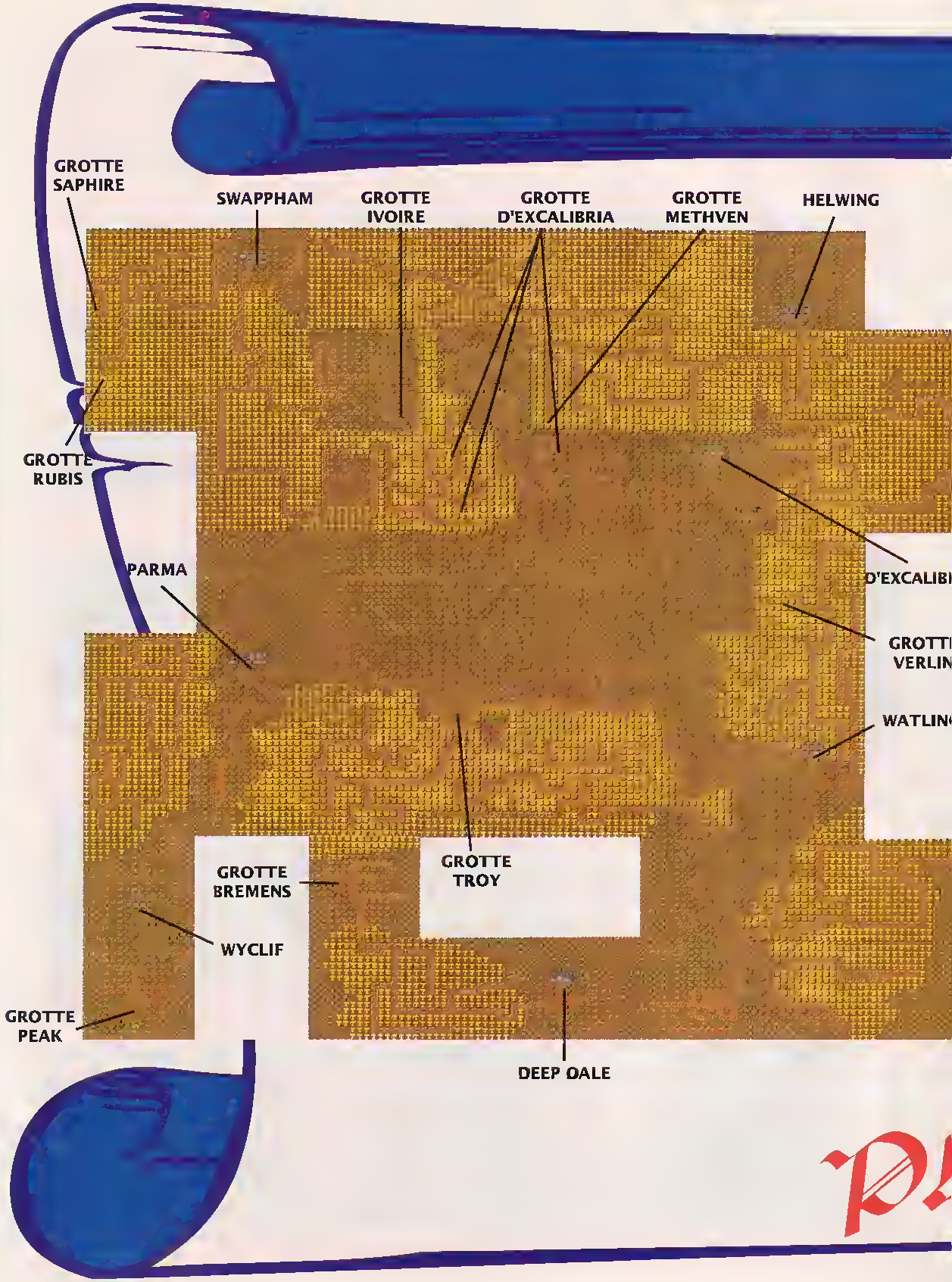

Les chauves-souris.

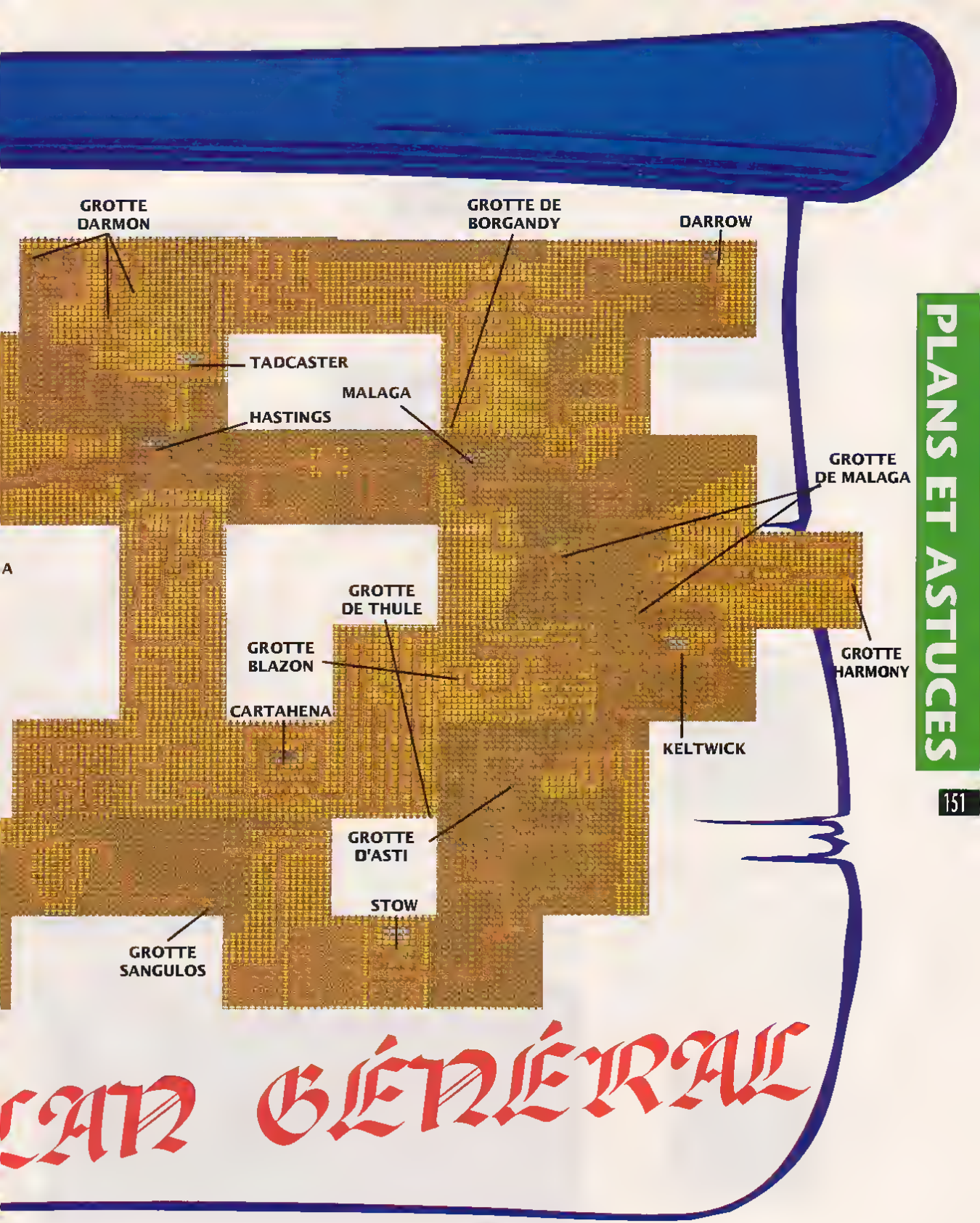

Les scorpions


Les champignons géants.

Les hommes-serpents

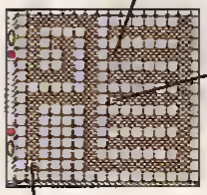
Les cyclopes

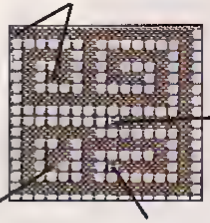

GROTTE SAPHIRE
SWAPPHAM
GROTTE IVOIRE
GROTTE D'EXCALIBRIA
GROTTE METHVEN
HELWING
GROTTE RUBIS
PARMA
D'EXCALIBI
GROTTE VERLIN
WATLIN
GROTTE BREMENS
GROTTE TROY
WYCLIF
GROTTE PEAK
DEEP DALE

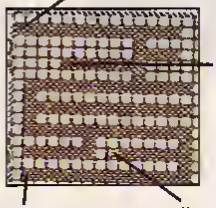

GROTTE DARMON
GROTTE DE BORGANDY
DARROW
TADCASTER
MALAGA
HASTINGS
GROTTE DE MALAGA
A
GROTTE DE THULE
GROTTE BLAZON
GROTTE HARMONY
CARTAHENA
KELTWICK
GROTTE D'ASTI
STOW
GROTTE SANGULOS
LAN GÉNÉRAL

BARROW ET LA GROTTE DE BURGANDY

La ville de Barrow va être la source d'une nouvelle aventure avec de grosses récompenses monétaires à la clef. Il s'agit de faire une chasse au trésor dans les grotres de Burgandy et d'y trouver une superbe épée.

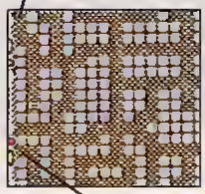




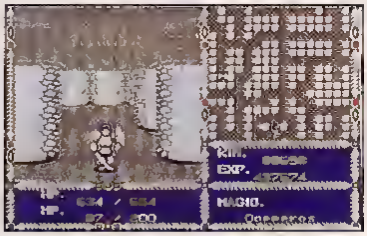


TADCASTER ET LES GROTTES DE DARMON

Votre arrivée à Tadcaster semble terrifier tous ses habitants. Une rencontre avec le roi n'arrangera pas les choses puisqu'il jurera par tous les saints vous avoir donné son anneau la veille. Quelque chose ne tourne pas rond, mais très vite on comprend qu'on a affaire à



un imposteur. Une rencontre avec un soldat se méprenant sur votre ideodité vous le confirmera. Vous devrez alors le tuer pour trouver une clef. Ce combat révélera votre vraie nature aux yeux des

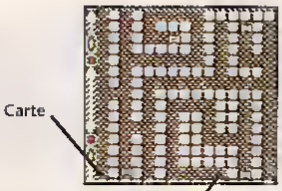


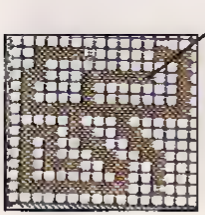
Pas de doute, vous avez bel et bien un sosie

habitants de Tadcaster. Maintenant, sus à l'imposteur. Vous devrez passer par une première grotte avant d'explorer celle dans laquelle se terre l'usurpateur. Avant cette rencontre, tâchez de trouver le bouclier du grizzli et l'épée barbare. Après avoir mis en déroute le boss, une nouvelle visite au roi vous fera comprendre que vous avez encore été devancé , l'anneau du roi a été volé.

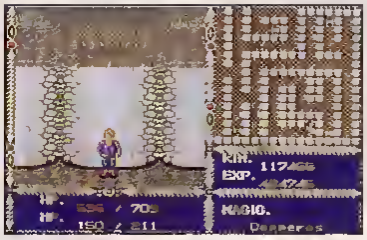
HELWIG ET LA GROTTE DE METHUEN

Helwig est votre prochaine étape sur la route d'Excalibria. En entrant dans cette ville, une chose saute aux yeux : il n'y a pas un seul homme, excepté le prêtre qui a échappé à la rafle. Les femmes vous apprendront que les sbires de Tsarkon ont emmené tous les hommes pour travailler dans les mines de Metbuen's. En plus des hommes à retrouver, il y a deux objets gardés par un squelette. L'épée noire maudite, donc sans intérêt, et une armure d'os. Les hommes sont prison-





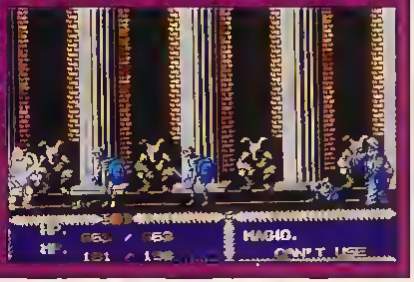
niers au premier niveau de la grotte, mais vous êtes obligé d'explorer le second pour accéder à leur geôle. Maintenant que les hommes sont libérés, vous pouvez retourner à Helwig pour apprendre un tas d'informations précieuses comme l'existence du bouclier en écailles de dragon. Une vieille



Discussion avec les représentants des hommes de Helwig

COMMENT VAINCRE LE NECROMANCIEN

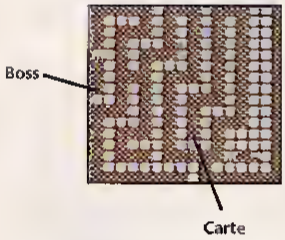
Votre sosie est en fait un nécromancien. Il se tient à bonne distance de vous. Il invoque ses créatures mort-vivantes pour vous affaiblir. Restez dans votre coin et contentez-vous de vous débarrasser des squelettes. Après une petite minute à ce régime, il aura épuisé tous ses points de magie et vous pourrez aller tranquillement le tailler en pièce.



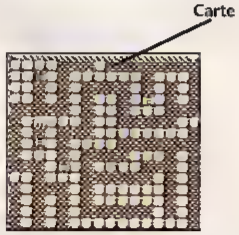
habitante d'Helwig est triste de voir la joie de tous ces couples reformés. Elle vous demandera de lui trouver l'âme sœur. Cette fois, il faut jouer les agences matrimoniales. Aussitôt dit, aussitôt fait, retournez à Keltwick à l'aide du sort Aries pour arranger le coup avec le vieux célibataire. En retournant une nouvelle fois à Helwig informer la vieille femme, elle vous offrira le bouclier en écailles de dragon.

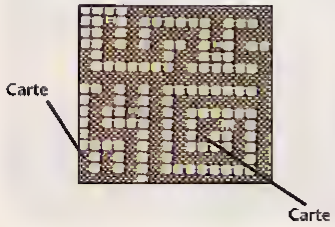
SWAFFHAM ET LES GROTTES D'IVOIRE, DE SAPHIR ET DE RUBIS

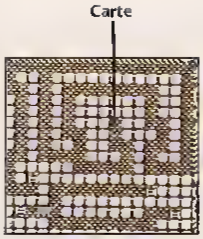
La route de Swaffham est longue et dangereuse. Il n'y a malheureusement pas d'auberge. Cela vous oblige à utiliser le sort Aries pour vous reposer dans une autre ville déja visitée. Il y a un magasin d'équipement et de magie dans lequel est en vente du gros matériel. Les prix proposés sont très élevés, mais

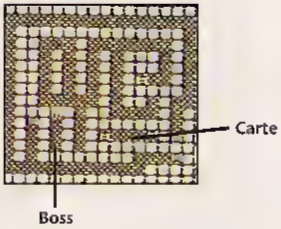


à ce stade du jeu, les monstres vaincus rapportent pas mal d'or. Le roi de Swaffham possède un des anneaux, mais n'acceptera de vous le céder qu'en échange du cristal blanc. Ce cristal est

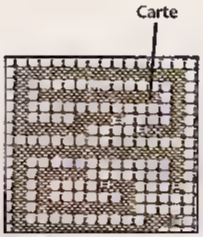


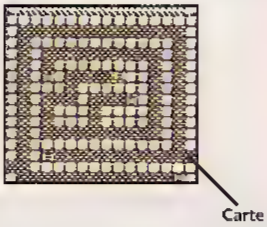




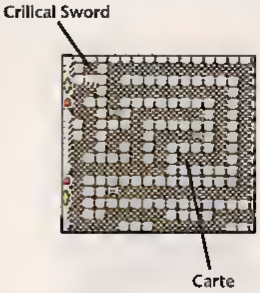


gardé par un démon dans la grotte d'ivoire. Aucun habitant de Swaffham n'a de carte des environs, mais sur la route de la grotte d'ivoire, vous rencontrerez un vieil homme qui vous donnera la sienne. Une fois en possession de la carte, vous accéderez sans problème à la grotte. La grotte d'ivoire est à un seul





niveau. Il y a l'armure de cristal à trouver et un combat délicat à mener contre le démon. Lorsque vous l'aurez tué, vous trouverez le cristal tant convoité. En retournant voir le roi, ce dernier vous demandera de lui rapporter le cristal rouge. Ce cristal est entre les griffes d'un autre démon. La grotte est sur deux niveaux et il n'y a rien à trouver si ce n'est les cartes et le cristal. Lorsque vous aurez vaincu ce nouveau démon, il vous faudra retourner voir le roi. Le roi vous confiera une dernière quête, et toujours pas d'anneau. Il exige que vous lui rameniez le cristal bleu. La grotte de



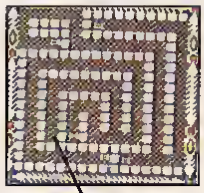
saphir, la dernière de la série ne comporte pas moins de cinq niveaux ! Le cristal est situé au deuxième, mais il est impératif de descendre au niveau le plus profond. En effet, c'est dans l'obscurité du dernier niveau qu'un coffre renferme l'épée critique. Il vaut mieux s'armer de cette épée avant de remonter affronter le démon gris, bien plus résistant que les deux premiers. En retournant voir le roi, celui-ci ne fera aucune difficulté pour donner l'anneau de la terre en échange du dernier cristal.

LES BOSS DES TROIS GROTTES

Ces trois boss sont de force différente. La technique de combat est la même pour tous : placez-vous à portée d'épée et frappez dès que possible. Il faut malgré tout rester vigilant pour éviter d'être touché.

LES GROTTES D'EXCALIBRIA ET EXCALIBRIA

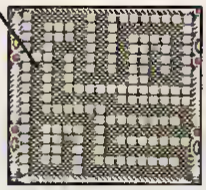
Les grottes d'Excalibria sont constituées de cinq cavernes. Inutile d'explorer les cinq, il n'y a rien d'intéressant. Prenez les grottes lettrées de A à C dans l'ordre et vous arriverez sans encombre aux portes d'Excalibria.

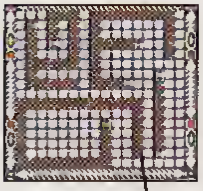


Carte

Cette cité en ruines a été désertée par tous ses habitants après l'attaque des troupes de Tsarkon. Seul un vieil homme est resté en attendant votre

Carte





Carte

visite. Il vous apprend qu'Excalibria est le lieu de votre naissance et que l'anneau remis par le roi de Swaffham est un faux.

SWAFFHAM

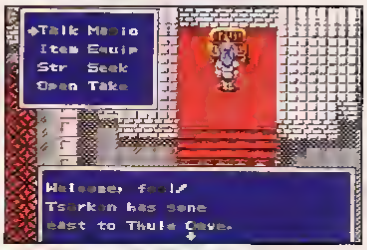
Il est temps de retourner demander des comptes au roi de Swaffham. En entrant dans la ville, vous constaterez avec effroi que Swaffham a été rasé. Le roi, à l'agonie, vous avouera que le vrai anneau a été dérobé au cours de l'attaque. Il vous faut rapporter la nouvelle à Excalibria au plus vite. Le vieil homme vous conseillera alors de vous rendre à Cartahena pour affronter Tasrkon lui-même.

HASTINGS

Sur la route de Cartahena, vous pourrez faire étape au village de Hastings. Vous y trouverez des sorts très puissants et très chers. Les villageois vous révéleront l'existence d'objets fort utiles. Ainsi, au pied du seul arbre d'Excalibria est enterré le miroir de Titania. Grâce à lui apparaîtra la carte de la région que vous visitez. Pour pouvoir entrer dans Cartahena, il est indispensable d'avoir un laisser-passer. À Barrow, la maison cachée dans la clairière secrète à droite du village est habitée par un faussaire qui vous en cédera un pour 50 000 kims. Enfin, à l'armurerie de Malaga, une relique unique vous attend. L'épée de Vermillion sera forgée spécialement pour vous. Vous voila donc équipé pour le combat final.

CARTAHENA

Lorsque vous aurez atteint Cartahena en vous aidant du miroir de Titania, retournez dans une auberge pour restaurer votre énergie. Les habitants d'Excalibria sont tous pétrifiés.

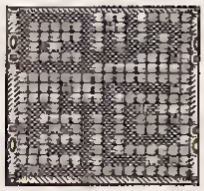


Le roi de Cartahena ne va pas tarder à se transformer en dragon

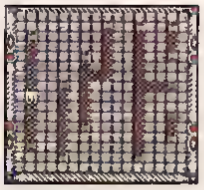
La première maison abrite un homme qui a échappé à la pétrification. Celui-ci vous remettra la clé de Thule. Malgré l'état des villageois, un roi habite le château. Dès le début de l'entretien, il se transformera en dragon.

LA GROTTE DE THULE

La grotte de Thule va être le théâtre de la bataille finale. Elle est composée de trois niveaux peuplés de créatures qui se déplacent un peu trop rapidement à mon goût. Tâchez de conserver



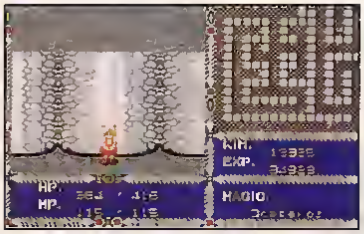
vos points de vie en fuyant tous les combats. Avant de rencontrer Tsarkon, il faut vous farcir ses trois gardiens. Chacun d'eux détient un anneau et une



clé vous permettant d'ouvrir la porte derrière laquelle vous attend le boss suivant. Lorsque vous aurez vaincu les trois boss, vous pourrez enfin rencontrer Tsarkon en personne. Il vous fait de

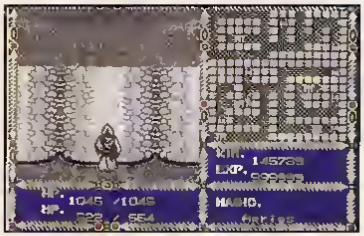
COMMENT VAINCRE LE DRAGON

Placez-vous à bonne distance de la créature et observez ses mouvements. Lorsqu'elle a la tête en hauteur, approchez-vous pour frapper et reculez vivement pour éviter sa contre-attaque.



Ne vous fiez pas aux apparences cette petite fille est en fait le demon a deux tetes

terribles révélations, affirmant par exemple avoir pris pour femme votre mère, et vous offre l'alliance avec lui pour dominer le monde.



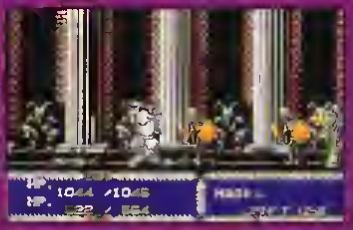
Face a face avec Tsarkon en personne

ÉPILOGUE

Ça y est, Tsarkon est vaincu. Retournez à Cartahena où vous attend votre mère. Les seize anneaux du Bien et du Mal sont enfin réunis et le monde est sauvé des noirs desseins du maléfique démon. Vous pouvez maintenant vous asseoir sur le trône qui sera désormais le vôtre. Comme tous les contes de fée, il y a une princesse à épouser pour vivre heureux et avoir beaucoup d'enfants.

Wolfen

COMMENT VAINCRE TSARKON ET SES GARDIENS



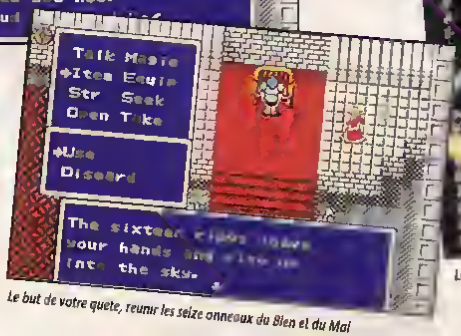
1 – Le dragon rouge n'opposera pas une très grande résistance. En restant au niveau de la première ch[illegible], vous en viendra rapidement à bout. Si on très il est obtenu le l'anneau de la terre.

2 – Le gardien, le second gardien, [illegible] dès le jeu d'échecs. Il est assez difficile de rester au corps à corps car il vous repousse. Une stratégie magique. Vous trouverez dans son coffre l'anneau du [illegible].

3 – Le démon à deux têtes envoie des boules de feu au ras du sol à hauteur de tête. Approchez vous lentement de lui en utilisant votre épée pour parer ses boules de feu. Une fois au contact, c'est gagné. Il gardera l'anneau du Soleil.

4 – 5 – TSARKON. Il se présente sous la forme d'un néo-mandien. Avancez progressivement en vous débarrassant de ses quelques [illegible] lorsque vous l'aurez vaincu, il se transformera en créature à deux têtes. Chaque coup qu'il encaisse fait se rétrécir [illegible] et le bouclier est de plus en plus rude. Si on très il est obtenu les huit anneaux du Mal.

Sans commentaire...



Le but de votre quete, reunir les seize anneaux du Bien et du Mal

Les retrouvailles avec votre mere apres dix huit ans de separation

PETITES ANNONCES

VENTE

SUPER NINTENDO

Vends jeux Super NES americains : Final Fight et Zelda III à 350F et 400F. Appelez le 53 56 02 59.

Vds 2 jeux Super Nintendo : Super R-Type et Super Tennis. Contactez Olivier au 96 39 25 06.

Achète Super Famicom + 1 manette à 600F maximum. Appelez Yannick au 68 90 61 93 le samedi à partir de 15H.

MEGADRIVE

Vends Megadrive + Quackshot + Street of Rage + Robocod. Prix : 1300F. Téléphonez au 78 44 85 22 (Région lyonnaise).

Vds Megadrive en très bon état + 2 manettes + 4 jeux à 1700F. Tél : 22 78 81 23.

Vds Populous à 200F, ou l'échangerai contre Sword of Vermillion. Contactez Charles-Henri au 34 14 89 47.

Vds Megadrive française + paddles + World Cup Italia 90 avec boîtes et notices d'origine : 700F. Appelez Sébastien au 67 85 31 89.

Vds Megadrive française + 6 hits : Golden Axe, Mickey Mouse, Altered Beast, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghosts et Kid Chameleon. Valeur : 4400F, céde a 2500F à débattre. Téléphonez au 94 90 45 41 et demandez Valentin.

Vds Megadrive (700F) encore sous garantie + 7 jeux avec notices (280F pièce). Le lot est vendu 2600F. David Bernard, Rue St Antoine, 39210 Plainoiseau. Tél : 84 25 38 11.

Vds Megadrive japonaise + F22 Interceptor + pro II + revues. Le tout vendu 1290F. Tél : 20 67 11 56.

MASTER SYSTEM

Vends Master System + 2 paddles : 500F + jeux : Kenseiden (200F), Great Volley Ball (180F), Mickey Mouse (280F), World Cup Italia 90 (240F), Cyber Shinobi (220F), Wonderboy III (250F). Console + 6 jeux vendus à 1350F. Appelez David au 60 28 96 21 (région parisienne).

Vds Master System II + 18 jeux dont Captain Silver, Y's, Phantasy Star et Shinobi. Le tout ayant très peu servi et en parfait état pour 2000F seulement. Appelez Vincent au 90 82 16 37 aux heures de repas.

Vds Master System + 2 paddles + Phaser + 12 jeux dont Sonic, Alex Kidd I, II et III, World Cup Italia à 900F. Tél : 87 63 11 03.

Vds Master System + 2 manettes et 1 pistolet + 3 jeux incorporés : Safari Hunt, Hang-On et Labyrinth + 12 cartouches : Super Tenis, Out-Run, Action Fighter, Aztec Adventure, World Soccer, Ghosthouse, the Ninja, Moonwalker, Psychofox, Double Dragon, Wanted et Rastan. Le lot est vendu 3000F, possibilité de vente séparée. Tél : 38 72 12 37.

Vds Master system + 18 jeux dont 4 avec Phaser. Le tout vendu à 220F. Possibilité de vente séparée des jeux de 50 à 200F, console seule : 400F. Appelez Damien au 30 55 65 19 de 17h30 à 19H.

Vds console Master System + 2 paddles + Phaser. Le tout a 600F. Contactez Benoît Ancelle, 13 allée du locar, 35890 Bourg des comptes. Tél : 99 52 19 22.

Vds Master System (très bon etat) + 7 jeux : Galaxy Force, Rastan, Psychofox, Black Belt, Zillion II, Hang On et Labyrinth + 2 paddles à 950F. Julien Maurin, 2 allée de l'orme Yvrain, 91150 Etampes.

Vds Master System + pistolet + 2 paddles + 7 jeux dont Alex Kidd, Wonderboy et Captain Silver. Cédric Beniloux, 13 rue Carles Tellier, 75016 Paris. Tél : 40 71 99 51.

Vds Master System II + 2 manettes + 5 jeux dont Sonic et Alex Kidd in Miracle World en ROM. Ecrivez à Hervé Milhère, esc 6 appt 41, 1, rue de la chamère, 51000 Chalon s/Marne ou téléphonez au 26 64 17 63.

GAME GEAR

Vends Game Gear + 2 jeux (Columns et Shinobi) + adaptateur : 1000F. Possibilité d'echange contre Super Nintendo. Tél : 46 51 80 12.

Vds Game Gear + 10 jeux (Super Monaco GP, Donald, GG Shinobi...). 2500F le lot ou les jeux, a l'unité : 180F. Contactez Jean Aubert, 228 rue de la Concention, 75015 Paris. Tél : 45 31 46 70.

Vds Game Gear avec Olympic Gold, Columns et la sacoche. Le tout en excellent état vendu 750F. Appelez le 45 06 18 68 ou ecrivez a Alexandre Grégory, 39 avenue Edouard Vaillant, 92150 Suresnes.

GAME BOY

Vends GAME BOY + écouteurs + game link + boîtier de transport + 7 jeux (Tetris, Radar Mission, Fortress of Fear, R-Type, Double Dragon II, F1 Race. Le tout acheté 2307F, vendu 2200F. Téléphonez au 30 33 05 43 à partir de 18H.

Vds GAME BOY + 4 jeux : Tetris, Super Marioland, Motocross Maniacx et Bugs Bunny a 500F. Appelez Jérémy au 43 03 52 52.

Vds 9 jeux GAME BOY : Rescue of the Princess Blobette, Gargoyle's Quest, King of the Zoo, Turtles II, Gremlins II, Ducktales, Megaman, Mickey. Contactez Robin au 69 03 77 20 précéd du 16 de la province.

Vds GAME BOY (6 mois sous garantie) + 2 jeux (Tetris et Boulder Dash) a 600F. Appelez le 33 41 46 57 a partir de 18H (Manche).

Vds GAME BOY + lampe + housse de transport + 8 jeux (Radar, Turtles, Super Marioland, Duck tales, Ghostbusters II, Nemesis, Castlevania et Gremlins II. Le tout acheté à 2630F, vendu pour 1300F à débattre. Tél : 40 50 07 80, précédé du 16 pour la province.

Vds jeux GAME BOY : Batman, Gauntlet II, Gremlins II, Double Dragon II, Blades of Steel etc a 150F piece. Conatctez Max au 75 56 64 87 a partir de 18H.

Vds cartouches GAME BOY : Amazing Spiderman, Bart Simpsons, Batman, Duck Tales, Faceball 2000, Double Dragon, Tortues Ninjas I et II à 125F pièce. Tél : 33 57 01 61, demandez Pierre-Charles.

Vds GAME BOY en très bon état + 4 jeux : Tetris, Bubble Bobble, Duck Tales et Megaman. Prix : 1000F au lieu de 1400F. Contactez Jean-Philippe au 85 81 51 90.

Vds cartouches GAME BOY : Alleway, Amazing Spiderman, Baloon Kid, Bart Simpsons, Batman, Blades of Steel, Bugs Bunny, Burai Fighter Deluxe, Castlevania, Chase HQ, Choplifter II, Duck tales, F1 Race, Ghost-busters II, Golf, Pac-Man, Radar Mission, Revenge of the Gator, Robocop, Super Mario Land et Tennis à 143F pièce. Contactez Marc Lebrun au 35 84 99 66.

Vds GAME BOY + cable Link + écouteurs + alim + tetris, Super Mario land, Batman, Castlevania + Alleway. Le tout vendu à 1400F. Tel : 92 98 62 70. Contactez Sebastien Romanowski, ou écrivez au 4, rue de 11 novembre, 06400 Cannes.

Vds GAME BOY + ecouteurs + câble link + light boy + 4 jeux : Tetris, Chase H.Q., Gremlins II et Robocop. Le tout en excellent état, vendu avec boîte et notices d'origine à 1300F au lieu de 2190F. Contactez Emmanuel Jacquier au 79 72 64 13 à partir de 20H ou écrivez au 23, rue des sablons, 73230 Saint Alban Leysse (Savoie).

Pour GAME BOY, échange Rescue the Princess Blobette contre Dr Mario, Solomon's Key, baloon Kid ou Castelvania Adventure. Merci d'appeler Sophie au 31 22 13 16 à partir de 20H30.

NINTENDO NES

Vends NES + 14 cartouches : Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Batman, Tortues Ninjas, Kung-Fu, Jackie Chan, Dragonball, Golf, Bad Dudes et Double Dragon II. Prix : 4000F au lieu de 5000F. Appelez Franck au 78 80 42 24 à partir de 18H.

Vds NES + Super Mario III, Megaman II, Digger T. Rock, Duck Tales, Iron Sword, Top Gun, Robo-warrior. Le tout vendu 1990F au lieu de 2300F. Possibilité de vente séparée. Contactez Cyril au 61 96 30 50.

Vds console NES + zapper + 16 jeux (Legend of Zelda, Super Mario Bros II, Goonies II, Cobra Triangle, Rygar, Silent Service, Megaman, Fester's Quest) + tous les Clubs Nintendo. Le tout en excellent état avec boîtes et notices d'origine. Prix d'achat : 6470F, cédé à 3300F. Ecrivez à Franck Roussel, 21 Cours Aristide Briand, 33000 Bordeaux

Vds NES (encore sous garantie) + 2 paddles (250F) + jeux : Ninja Turtles (200F), Chip'n Dale (250F), Super Mario III (300F). Le lot est vendu à 900F au lieu de 1600F. Echangerai volontiers le lot contre SUPER NINTENDO. Ecrivez à Mickael Roger, Bat A, le moulin vieux, 83250 La Londe

Vds console NES en bon état + 2 paddles + Dragon Ninja à 400F. Contactez Bertrand au 38 62 72 20 de 14H à 17H

Vds pour NES et a moitie prix : Zelda II (195F), Iron Sword (215F), Super Mario III (225F), Shadowgate (240F), Zelda I (195F), Ninja Turtles (195F), Duck Tales (195F), Battle of Olympus (195F) et Super Mario / Duck Hunt (290F sans la boîte) + zapper (150F). Contactez Joel Lenormand au 60 11 19 97 ou écrivez au 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy

Vds NES + 2 paddles + pistolet zapper + 6 jeux dont Super Mario I et III, Duck tales et Punch-Out. Le tout cédé à 1000F. Téléphonez au 88 32 42 46

Vds NES + 8 jeux : Rescue Rangers, les Chevaliers du Zoodiaque, Burai Fighter, Duck Tales, Zelda I, RC Pro Am, Super Mario I et Teenage Mutant Hero Turtles + plans. Le tout vendu 1500F, possibilité de vente séparée. Appelez Jérôme François au 80 58 00 42 à partir de 17H30 ou écrivez au 19, boulevard des Clomiers, 21000 Dijon

Vds jeux NES : Bayou Billy (260F), Solstice (260F), Isolated Warrior (260F), Paperboy (200F), Rygar (200F), Skate or Die (200F) et Time Lord (260F). Le lot vendu à 1600F au lieu de 2550F à l'achat. Vds boîte de rangement de 15 cartouches (200F). Appelez le 39 83 20 94 après 19H.

Vds console NES + 2 manettes + pistolet + 6 jeux dont Super Mario I et II, Tortues Ninjas, Megaman, etc. Le lot est cédé à 1400F. Appelez Gregory au 33 29 73 97

Vds NES + 2 paddles + 5 jeux : Duck Hunt (+ pistolet), Robocop, the Simpsons, Super Mario I et III. Prix 1750F au lieu de 2250F. Téléphonez au 50 41 72 99 à partir de 18H, demandez Hubert

Vds ou échange cartouches de jeux NES : Soccer (150F), Teenage Mutant Hero Turtles (275F) contre WWF, Duck tales, Skate or Die ou Robocop. Julien Mirville, 11, rue Pascal, 95380 Louvres.

Echange jeux NES : Megaman II contre Jackie Chan, World Cup ou Tic et Tac. Contactez Sébastien Landais, 13, rue des tulipes, 44120 Vertou. Tél : 40 34 40 46

Vds NES + 2 paddles + 5 jeux : Super Mario I, Probotector, Teenage Mutant Hero Turtles, Metroid et Gremlins II. Lot vendu à 1300F (liquide). Tél au : 89 40 94 34 ou écrivez à Rudy Carmel, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch

Vds jeux NES : Top Gun a 150F. Possibilité d'échange contre Batman, Simon's Quest, Track and Field II, Megaman II, Rad racer, Days of Thunder ou Double Dribble. Ecrivez à Patrick Jamot, 30, chemin de la bonette, 69630 Chaponost

Echange cartouche NES : Super Mario II contre Teenage Mutant Hero Turtles. Contactez Allan au 90 95 41 57 à partir de 19H

ACHAT

Achète cartouches GAME BOY (en bon état) : Revenge of the Gator et the Simpsons à 100F pièce. Contactez Cédric Von Acher au 54 77 64 07 ou au 54 77 58 10 entre 13H et 14H

Achete GAME BOY + 6 jeux (Super Marioland, Bugs Bunny) + loupe à 900F maximum. Ecrivez à Florence Petitjean, 9 rue Bellot, 77320 Ferté Gaucher

ECHANGE

Echange MEGADRIVE + 3 jeux + 3 paddles contre NEO GEO. Tél : 46 24 78 50

Vds ou échange GAME BOY en très bon état + 4 jeux 1000F. Possibilité d'échange contre GAME GEAR. Contactez Jean-Philippe au 85 81 51 90.

NEC

Vds NEC CORE GRAFX + 4 jeux (Cyber Core, Jackie Chan, Hit the Ice et Power League). Appelez le 78 30 89 95 (région lyonnaise)

Vds PC Engine + 10 jeux (Formation Soccer, F1 Circus, Tennis, Chase H.Q., Triple Battle F1, Dragon SPirit etc) + quintupleur + 2 paddles. Tél : 46 48 96 83

Vds PC Engine en Très bon état + PC Kid II + Cyber Core à 550F. Pierre-Emmanuel Muller, Champs de la fleur, 71500 Louhans ou téléphonez au 85 76 09 80

Vds jeux NEC : Titan, Space Invaders, Tales of the Monster Path à 150F pièce. Tél domicile : 47 85 72 92, tél bureau : 40 85 42 23, demandez Gérard.

Vds Super Grafx + 2 jeux à 800F au lieu de 2000F. Contactez Sylvain au 78 85 25 24

DIVERS

Si vous êtes en plein délirium tremens de jeux et consoles, si vous passez 30 heures sur 24 devant vos écrans, si vous avez des histoires personnelles marrantes à raconter, si le prof vous a confisqué votre engin, écrivez à Didier. Il prépare actuellement un reportage TV sur les "Kids". A l'attention de Didier, VF PRODUCTION S, Avenue de Villars 75007 Paris

■

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique *(vente, échange, achat, divers)* :

Console concernée :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. *(facultatif)* :

Adressez votre annonce à :

MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE
RUBRIQUE PA.

WAYNE'S WO

Pour sûr, l'automne ne sera pas synonyme de mélancolie et de vague à l'âme ! C'est en effet le 28 octobre que sort WAYNE'S WORLD, un film de frappés complets, un monument d'humour teenager, une plongée burlesque dans l'univers cryptique du... Hard Rock !

Wayne et Garth

Deux headbangers, Wayne et Garth, s'ennuient dans leur banlieue du Midwest. Une idée de génie les saisit : lancer leur propre émission de télé câblée, pour délirer sur le Hard et les jolies filles. Le concept est aussi simple qu'un riff de Heavy Metal.

Wayne et Garth lancent des vannes dans un argot spécial kids pendant qu'une équipe technique composée de chevelus bourrus immortalisent le cadre de l'émission : le canapé et la cave de Garth. Le succès est colossal.

Mais, il n'échappe pas à un jeune loup du show-biz, Benjamin Oliver (Rob Lowe) qui décide d'acheter pour une bouchée de pain le programme afin de le revendre des millions à un magnat du jeu vidéo. Wayne et Garth se feront-ils entuber ? Oliver piquera-t-il la girlfriend de Wayne ? Que vient faire Alice Cooper dans cette histoire ? Rendez-vous le 28 pour en savoir plus...

D'ores et déjà, sachez que Wayne's World sera le grand film comique de l'année. N'ayez crainte, même si la vision d'un hystérique, suant sang et eau avec sa guitare vous scandalise, vous serez quand même ravis. J'ajoute que les bureaux de *Player* sont ouverts à Wayne et Garth, qui sont si graves que notre rédaction à côté, passerait pour une bande d'enfants sages.

LES NULS PARLENT

Vous le savez maintenant : WW repose pour beaucoup sur le langage de Wayne et Garth. Mais comment le traduire ? Comment éviter l'adaptation molle, la trahison ? Le distributeur a judicieusement fait appel à Alain Chabat et Dominique Farrugia pour rendre le sabir de Wayne dans toute sa splendeur. *Player* a voulu en savoir plus, pour vous en dire un peu plus... O amis Nuls, comment présenteriez-vous ce WW à nos chers lecteurs ?

Alain Chabat : "WAYNE'S WORLD est un sketch du "Saturday Night Live" (SNL), une émission américaine qui se passe en public avec des comiques et un invité. C'est ce qu'on a pompé pour faire "Les Nuls, L'Emission". De ce sketch, ils ont tiré un très bon film : deux crétins qui aiment le Hard, les gonzesses et qui font de la télé dans leur cave. Ils sont plutôt bas du front et assez idiots."

Dominique Farrugia : "Le distributeur, avait des problèmes avec le film parce qu'il y avait plein d'expressions anglaises qu'ils avaient du mal à traduire. Donc, ils nous ont demandé si on voulait faire l'adaptation du film. On a eu le script et la K7 et on a cherché des conneries pour adapter le film."

Et vous connaissiez le sketch ?

DF : "Ouais, ouais, on l'avait vu plein de fois. Le sketch est dans le même décor que le film, la cave et le canapé . (rassurez-vous ils en sortent, Ndr)... Et ils font souvent un Top Ten qui passe en prégénérique de SNL qui consiste en dix films "Excellent... Not !" (un des tics de langage de WW, Ndr) où ils parlent des dix films les plus cons qui viennent de sortir et qu'ils descendent... Des fois, ils font des sketchs spéciaux. Il y en avait un avec Tom Hanks qui jouait un roadie et qui disait être roadie d'Aerosmith. Et il disait que le groupe était là-haut, dans la cuisine. Et Aerosmith est venu faire le sketch

Photo de famille

RLD ARRIVE !

avec eux. Ils ont fait une chanson, avec Wayne à la guitare et Garth à la batterie !"

Vous avez rencontré Mike Myers (Wayne) et Dana Carvey (Garth) ?

AC : "Non. Mais on a rencontré Lorne Michaels qui est producteur du film et de "Saturday Night Live". Comme on est assez fan, on était content de voir la bête !"

Vous pensez que le film marchera en France ?

DF : "Ouais, c'est un film qui s'adresse à un public de jeunes..."

AC : "C'est sûr qu'une bécebège qu'a écouté que France Gall va se faire un peu chier parce qu'il y a des vannes sur Led Zep, ça va p'têt' lui passer au-dessus de la tête."

Bien sûr, ce n'est pas le cas des lecteurs de Player... " C'était dur d'adapter ?

DF : "Ouais. Y'a un truc qu'était dur c'était le "not". Ils disent "This is a good coffee... not !" Ils font ça tout le temps. C'était dur avec le mouvement des lèvres, ce "not". C'est un pote qui nous a dit "pourquoi vous faites pas nul" ? C'était tellement dans notre jardin qu'on l'avait pas vu, mais le "not" reste mieux. Ça, c'est vraiment excellent. ..not ! ".

Et vous croyez que la version doublée sera sortable ?

AC : "Ecoute, les mecs ont vraiment fait beaucoup d'efforts pour pas donner un ton "jeune" aux mecs qui jouent. Wayne il a pas un ton "jeune" genre "Ha, salut ! C'est super ! T'as écouté mon disque coup de cœur au téléphone ?" (surprenante imitation du ton "jeune" en vogue à la télé, Ndr). Wayne il a un ton normal, il parle normalement, comme un crétin. Dans la version française, ils ont vraiment respecté l'esprit au maximum. Maintenant c'est une VF, pareil pour les sous-titres, et le type qui comprend l'Anglais, il va chier dessus et il aura raison !"

Re wooooow !!!

Ça vous a plu de faire ça ?

DF : "Ouais. Tu te marres bien et t'as l'impression de voler l'argent ! T'es payé pour ça, tu sais ! " (rires).

Et votre film ?

DF : "On est là pour parler de WAYNE'S WORLD ! Nous n'en dirons rien !"

Rusant comme une bête, l'envoyé spécial de *Player* essaie d'en savoir plus... Las ! Les Nuls n'en diront pas plus sur leur film...

Et vous êtes branchés par les jeux vidéo ?

DF : "J'ai découvert la Game Boy à Los Angeles il y a plusieurs années. Ça m'a tout de suite branché, et j'ai passé tout mon temps à jouer à Tetris. J'étais avec un copain. On jouait tout le temps, tellement, que les deux nanas qui étaient avec nous, nous ont largués ! HA ! HA !"

Bon, le mot de la fin ?

(en choeur) : PARTY ON !
Ce que nos amis Nuls traduisent par... MEGATEUF !

WAYNE'S WORLD, le disque. On y trouve Queen, Alice Cooper et plusieurs morceaux interprétés avec classe par Tia Carrere, l'actrice qui joue la girlfriend de Wayne. WW est mis en scène par Penelope Spheeris, réalisatrice de films rock comme "METAL YEARS", un documentaire sur le hard sorti en vidéo, rare maintenant, avec Alice Cooper, Wasp, Motörhead, etc. Recommandé.

Conseillé aussi, le film "Suburbia" sorti en vidéo sous le titre "Les Loubards", une fiction sur les Punks de L.A. Le thriller "Boys Next Door", avec C. Sheen est visible (musique par les Cramps, entre autres).

INOSHIRO

Tia Carrere .. Wooooow !!

BILAL REVIENT !

Lisez vite ces lignes : "Froid Equateur", le nouvel album d'Enki Bilal est sans aucun doute un des événements BD (meilleur album ?) de l'année... Pour saluer sa sortie, *Player* a rencontré l'auteur...

Bilal ! Un des quatre artistes à avoir illustré les plus belles pages de la BD française moderne ! Un vrai visionnaire dont le talent s'est exprimé aussi au cinéma ("Bunker Palace Hôtel", son premier film, date de 1989) Bilal revient à ses premières amours, les bandes dessinées, avec rien moins que le dernier volet de sa trilogie consacrée à Nikopol, le malheureux mortel "possédé" par le dieu égyptien Horus.

IMMORTELS

C'est en 1980 que débute la trilogie avec "La Foire Aux Immortels", un album apocalyptique qui se passe à Paris au début du XXIème siècle. Un Paris sinistre, mutilé par deux guerres nucléaires et gouverné par une clique de fascistes. Surgissent des dieux égyptiens dont la pyramide volante tombe en panne au-dessus de la capitale. . Pendant ce temps, le dieu Horus entre en rébellion contre ses congénères et kidnappe le corps et l'esprit de Nikopol, un déserteur banni à vie dans un satellite. Bilal explosait littéralement dans ce livre devenu illico un classique du genre . Succès énorme.

La suite, six ans plus tard, avec "La Femme Piège", qui raconte les aventures de Jill Bioskop, une journaliste dont le chemin croise ceux d'Horus et de Nikopol... Ambiance éprouvante, graphisme mieux maîtrisé. Bilal triomphe une fois de plus...

Il a fallu à nouveau six ans d'attente pour que "Froid Equateur", vienne clore magistralement la trilogie. Les dessins sont d'une beauté et d'une finesse si rares qu' on croirait des expressions bien vivantes. Le scénario est encore plus riche et inspiré qu'auparavant (Je ne me permettrais pas de vous raconter l'histoire bien ficelée, pour ne pas diminuer votre plaisir à la lecture). Mais Bilal ajoute ici une nouvelle pointe d'humour, qui tranche nettement avec l'ambiance parfois oppressante des deux tomes précédents . Un de "nos" meilleurs artistes vient de publier un chef-d'œuvre de la BD. Surtout, ne le ratez pas et n'attendez pas le prochain millénaire pour pénétrer dans "Froid Equateur", chaleur garantie

BILAL PARLE

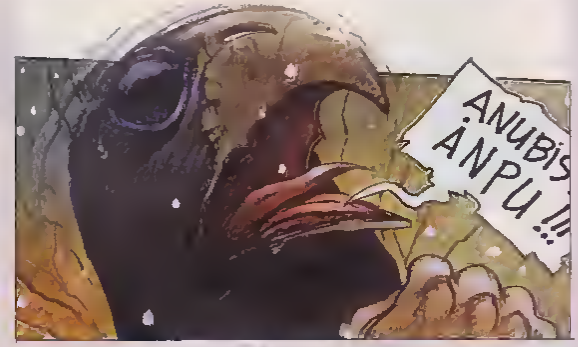
Je suis au bar d'un grand hôtel parisien. L'artiste arrive. Sympa et souriant, il commande un café et allume un petit cigare au tabac cubain .

Après toutes tes expériences extra-BD, que ressens-tu de revenir à la BD ?

"J'étais très heureux que l'envie de dessiner me regagne d'elle-même. J'avais un petit peu peur car, lorsque je dessinais pour mon film, que je faisais les décors d'un opéra ou d'un ballet, les dessins étaient très précis, très ponctuels et, bien qu'ils aient été bâtis autour de mon univers graphique, ils restaient très éloignés du déroulement de l'action que représente une narration de bandes dessinées. Donc, à la sortie de ces expériences, je ne savais pas comment j'allais réagir. Beaucoup de gens me disaient "ça y est, c'est fini, tu laisses tomber la BD et tu commences à rêver de cinéma", ce qui était faux. J'ai eu envie de reprendre ces personnages, que j'avais laissé en plan, dans une espèce d'avion qui s'envolait vers l'Afrique, à la fin de "La Femme Piège".

Tu travailles en ce moment sur ton deuxième film. Penses-tu être en mesure d'obtenir ce que tu veux des producteurs ?

"Je ne suis pas sûr que, dans les conditions actuelles du cinéma français, on puisse imaginer un réalisateur (même celui d'un film qui a cassé la barraque) dans la situation de dicter quoique ce soit Le cinéma est une affaire de raison : il faut peser le pour et le



contre. Est-ce que je veux faire de l'esbrouffe à l'image ? Est-ce que ça a une raison d'être ? Je ne crois pas. Parce que les Américains font de l'esbrouffe et qu'ils nous ont dépassé dans ce domaine depuis longtemps car ils en ont les moyens... Ils ont pillé, ils le reconnaissent eux-mêmes, les grands dessinateurs européens, Mœbius, Druillet, Mézières, Liberatore, moi, etc... On a tous été archipillés... en toute honnêteté ! Ce n'est pas du vol mais c'est comme ça... (Bilal parle ici des films post-"Star Wars", NDLR) Je discutais il y a assez longtemps avec Ridley Scott ("Alien", NDLR), qui me disait :"j'ai tous vos albums, je vous connais."... Ils ont fait ces films à effets spéciaux remarquables mais qui sont très souvent faibles au niveau du scénario. Aujourd'hui, je serais sans doute le roi des cons si je commençais à me dire "je veux faire au cinéma ce que j'ai dessiné", parce que je ne pourrais pas l'avoir, et que si je réussissais à l'obtenir, ça n'aurait aucun sens de vouloir faire la guerre des effets spéciaux et d'essayer de battre les Américains sur leur propre terrain ! Donc, je dis simplement qu'il faut choisir ce que l'on veut "provoquer". Je veux faire un polar politique un peu tordu, avec des dérapages dans l'irrationnel, ce que j'aime ! J'essaierai de le faire de manière très concise et très adaptée aux moyens du cinéma français actuel. Ma seule exigence, à la limite, c'est de trouver un confort dans le fonctionnement avec ma production. Je ne veux pas être forcé de tourner en huit semaines alors que j'estime que ça doit être fait en dix. Des choses comme ça... Je crois qu'il faut être très raisonnable avec le cinéma sinon on n'en fait pas !!

Est-ce que tu connais les jeux vidéo ?

"Je connais mal. Je n'ai pas le temps de m'y intéresser mais ça m'intéresse ! On m'a proposé de faire des concepts, des dessins, mais ça ne s'est jamais concrétisé parce que j'avais toujours quelque chose d'autre en route. Donc, je ne connais pas bien mais c'est fascinant.

Cela dit, je recolle ça à ce que je disais sur le cinéma : les jeux vidéo sont de plus en plus sophistiqués et offrent des effets de plus en plus étonnants et ce domaine avance très vite... Là aussi, à quoi bon se casser la tête pour faire un film d'effets spéciaux français, alors que les spectateurs potentiels de films à effets spéciaux se gavent et sont rassasiés d'effets qu'ils pratiquent et produisent eux-mêmes dans leurs jeux ? Donc, il est peut-être inutile que le cinéma apporte une surenchère dans le faste, dans le délire des effets spéciaux alors qu'il n'y a peut-être plus le public pour ça !"

Ce n'est pas un peu réducteur de retourner à la BD après avoir fait du cinéma ? Beaucoup de gens disent que la BD n'est qu'une sorte de sous-cinéma...

"Moi, je dis tout le contraire ! Les gens qui disent ça ne connaissent pas la BD, ou alors en ont lu de très mauvaises, car il y en a !

Comme de très mauvais films !. Ayant expérimenté le cinéma, j'aurais plutôt tendance à dire que le cinéma est réducteur pour un auteur qui vient de la BD où tout est possible, parce que le cinéma est une industrie. Pour moi, revenir à la BD, c'est retrouver un confort exceptionnel. Ce qui ne veut pas dire que mon expérience cinématographique ait été frustrante et décevante puisque je prépare un deuxième film. La démarche est la même, raconter une histoire, mais les fonctionnements sont différents. Je suis conscient que le fait d'avoir fait un film a transformé ma façon de travailler. Le cinéma m'a apporté une plus grande attention dans le découpage, la narration, l'ellipse. J'ai vraiment le sentiment que le cinéma est passé par là !

INOSHIRO

Les livres de Bilal sont édités par Les Humanoïdes Associés

CINEXPRESS

Trois sorties balèzes ce mois-ci : le "Christophe Colomb" de R. Scott avec Depardieu et Sigourney Weaver (le 12/10), "Patriot games", un thriller controversé avec Harrisson Ford et "La Belle Et La Bête", un DA Disney titanesque qui s'annonce comme un chef d'œuvre !

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est etabli en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. RESCUE RANGERS
2. SUPER MARIO 3
3. HYPER SOCCER
4. THE SIMPSONS
5. DUCK TALES
6. FOUR PLAYERS TENNIS
7. TERMINATOR 2
8. TORTUES NINJAS 2
9. TURBO RACING
10. LITTLE NEMO

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. OLYMPIC GOLD
2. SONIC
3. CHUCK ROCK
4. ASTERIX
5. ARCADE SMACH HIT
6. MS PACMAN
7. CHAMPIONS OF EUROPE
8. DONALD DUCK
9. MICKEY
10. THE NINJA

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. MONACO GP 2 AYRTON SENNA
2. E. CLUB SOCCER
3. OLYMPIQUE GOLD
4. BATMAN
5. TERMINATOR
6. CHUCK ROCK
7. WORLD CUP ITALIA
8. TAZMANIA
9. KID CAMELEON
10. TALMIT'S ADVENTURE

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est etabli avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. TERMINATOR 2
3. DOUBLE DRAGON 2
4. HOME ALONE
5. MEGA MAN
6. BLADES OF STEEL
7. TORTUES NINJAS 2
8. BUGS BUNNY
9. HOOK
10. BATMAN

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. SOLDIER BLADE
2. TATSUJIN
3. NEW ADVENTURE ISLAND
4. PARODIUS
5. BONANZA BROS
6. KICK BOXING
7. JACKIE CHAN
8. POWER ELEVEN
9. F1 CIRCUS 91
10. TWIN BEE

Nouveau sur GAME BOY. Nouveau sur Nintendo Entertainment System. Nouveau

TINY TOON

Drôles de jeux pour stars de la TV

KONAMI

TINY TOON – La passion des jeux

Nouveau

Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINYTOON ADVENTURES names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Nouveau

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

PALCOM SOFTWARE

Original Nintendo Seal of Quality

OFFICIAL GAME BOY GAME PAK

OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

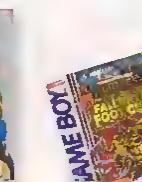
KONAMI

La passion des jeux

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

FBP 92/285 PT

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®